PATHFINDER

Charaktername	Volk	Primäre Klasse	Stufe	
Nuna Valoro	Gnom	Waldläufer	4	

Heimat	Gottheit	Größenkategorie	Zweite Klasse	Stufe	↑ Extra ↑ Magie Stufen Prestige
Wälder das Nordens	Gottheit der Natur	Klein	-		

Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht#	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe
Inga	Silberfels	N	W	25	130	40	Flieder	Gelb	-	

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	12	1		
GE Geschick.	14	2		
KO Konstitution	16	3		
IN Intelligenz	12	1		
WE Weisheit	14	2		
CH Charisma	12	1		

TP Trefferpunkte: Gesamt 40 | SR

Wunden | Trefferwürfel 1:w10 | Tod bei: -16

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: 2 - 2/0 + | Gesamt | GE/Bonus | Sonst.

RK Rüstungsklasse: 15 = 10 + 2 (Rüstung) + 0 (Schild) + 2 (GE-Mod) + 1 (Größe) + (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Gesamt

Berührung Rüstungsklasse: 13

Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse: 13

Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	6	4	2				
WILLEN (Weisheit)	3	1	2				
ZAHIGKEIT (Konstitution)	7	4	3				

GRUND-ANGRIFFSBONUS 4

Zauber Resistenz

KMB: 4 = 4 (GAB) + 1 (ST-Mod) + -1 (Größe) + (Sonstige) | Modifikatoren

KMV: 16 = 4 (GAB) + 1 (ST-Mod) + -1 (Größe) + 2 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN

MehrereWaffen | ok | Art+Typ

Notizen | Kritisch

Trefferwurf: Grö | Mag | 2H | ST Gr | Mag | Sonst

Schaden: bei Wurf | ST | Mag | Sonst

Munition | Speziell

usw. | Seite | Reichweite

Waffe	Trefferwurf	Schaden	Einzelwaffe	S KF / Kritisch / Reichweite
Langbogen	+7	1W6+0		x3 / - / 30 m
	1 2		G145	
Dolch	+6	1W3+1		19-20/x2 / - / 3 m
	1 1	Wurf:+1 1	G146	
			Einzelwaffe	
			Einzelwaffe	
			Einzelwaffe	
			Einzelwaffe	

Anzeige: Nur geübte Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

Bewegungsrate Land: 6 Meter 4 Felder Temp — Grundbewegung | 4,5 Meter 3 Felder Temp — Mit MS/S Rüstung

TW

Meter Felder — Fliegend | Manövrierfähigkeit | Meter Felder — Schwimmend | Meter Felder — Kletternd | Meter Felder — Grabend

Temp

Version 6.400 Gedruckt am: 28.06.20

Fertigkeiten

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Klasse Ränge	Xtra
[ ] Akrobatik #	2	GE 2		0	
[ ] Auftreten	1	CH 1		0	
[ ] Auftreten	1	CH 1		0	
[X] Beruf *	-	WE 2		2	
[X] Beruf *	-	WE 2		2	
[ ] Bluffen	1	CH 1		0(2)	
[ ] Diplomatie	1	CH 1		0	
[X] Einschüchtern	1	CH 1		0	
[ ] Entfesselungskunst #	2	GE 2		0	
[ ] Fingerfertigkeit *#	-	GE 2		0	
[ ] Fliegen #	2	GE 2		0	
[X] Handwerk	3	IN 1		2	
[X] Handwerk	3	IN 1		2	
[X] Handwerk	3	IN 1		2	
[X] Heilkunde	7	WE 2	2	3	
[X] Heimlichkeit #	13	GE 2	4	7(2)	
[X] Klettern #	7	ST 1	3	3	
[ ] Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH 1		0	
[ ] Mechanismus ausschalten *#	-	GE 2		0	
[X] Mit Tieren umgehen *	7	CH 1	3	3	
[ ] Motiv erkennen	2	WE 2		0(2)	
[X] Reiten #	6	GE 2	1	3	
[ ] Schätzen	1	IN 1		0	
[X] Schwimmen #	5	ST 1	1	3(4)	
[ ] Sprachenkunde *	-	IN 1		0	
[X] Überlebenskunst	6	WE 2	1	3(5)	
[ ] Verkleiden	4	CH 1	3	0	
[X] Wahrnehmung	9	WE 2	4	3(4)	
[ ] Wissen Adel *	-	IN 1		0(2)	
[ ] W. Arkanes*	-	IN 1		0(2)	
[ ] W. Baukunst*	-	IN 1		0(2)	
[ ] Wissen Die Ebenen *	-	IN 1		0(2)	
[X] Wissen Geographie *	7	IN 1	3	3(4)	
[ ] Wissen Geschichte *	-	IN 1		0(2)	
[X] Wissen Gewölbekunde *	-	IN 1		0(2)	
[ ] Wissen Lokales *	-	IN 1		0(2)	
[X] Wissen Natur *	7	IN 1	3	3(2)	
[ ] Wissen Religion *	-	IN 1		0	
[X] Zauberkunde *	-	IN 1		0	
[ ]		ST		0	
[ ]		ST		0	

[X] Klassenfertigkeiten
\# Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg:

Fertigkeitspunkte: 28

Noch zu vergeben: 0

NOTIZEN | **HELDENPUNKTE**

SITUATIONSMODIFIKATOREN

Bevorzugtes Gelände: Wald +2 auf INI, Heimlichkeit, Überlebenskunst

Wahrnehmung und Wissen (Geo)

SPRACHEN

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE | RK | RK | %Zauber | Gewicht | max

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE nur eine Rüstung	ART	Rüstungs Bonus	Rüstungs Malus	Maximaler Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Sch
Lederrüstung	Leicht	2		10%	7,5	6		G15
Schild								
Schildbonus		Summe:	2 /		10%	7,5	6	

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.	1		13
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 + 6

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal: Dunkelsicht Gnom

Waldläufer Typ: -

- -
- -
- -
- -
- -
- -

Talente/Wesenszüge Art

Kind der Natur (Natur) (WZ)

Kernschuss K

Ausdauer

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.
Rucksack	
Schlafsack	
Eisentopf	
Henkelmann	
Feuerstein	
Seil	
Wasserschlauch	
Reiseproviant 2	
Tabak gegen Seekrankheit 8	
Heilkäuter	
Verbandsmaterial	
Apfel 2	
Poncho	
Schneeschuhe	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Langbogen		
Dolch		

GESAMTGEWICHT	7,5 #

Leichte Last	32 #	Über Kopf stemmen	97 #
Mittlere Last	64 #	Vom Boden aufheben	194 #
Schwere Last	97 #	Schieben oder Ziehen	485 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	3
SM	
GM	311
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M
12.400	15.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Erzfeind: Konstukte (+2 auf Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmnung und Wissen)

Spuren lesen: Halbe Stufe auf Würfe Überlebenskunst, wenn Spuren verfolgt oder identifiziert werden

Kernschuss: +1 auf Angriff und Schaden (9m / 6 Felder)

Kompositbogen 1W8+1 / x3 bei 20 (muss erst beherrscht werden)

Bei den Taschendieben gefunden...

---Gnom--- (G22, E12, V20) ## Dunkelsicht, Illusionsresistent, Eifrig, Gnomenmagie, Hass, Verteidigungsschulung

---Waldläufer-- (G81,E142) ## *1 Spuren lesen, Tierempathie, 1.Erzfeind *2 Kampfstiltalent 1 *3 BT: Ausdauer, 1. Bevorzugtes Gelände *4 Bund des Jägers