

PATHFINDER

KARTA POSTACI

Imię Postaci _____

Poziom _____

Pkt. Bohatera _____

PD

Zdobądź 1 na początku każdej sesji i kiedy przydzieli ci je MG.
Wydać 1 aby przerzucić test.
Wydać wszystkie aby uniknąć śmierci.

Nazwa Gracza _____

Przeszłość _____

Klasa _____

Przeszłość - notatki

Klasa - notatki

Pochodzenie _____

Dziedzictwo i Cechy

Rozmiar

Atrybuty

Siła

○ Częściowy Przyrost

Zręczność

○ Częściowy Przyrost

Kondycja

○ Częściowy Przyrost

Inteligencja

○ Częściowy Przyrost

Mądrość

○ Częściowy Przyrost

Charyzma

○ Częściowy Przyrost

Klasa Pancerza i Rzuty Obronne

KP

Tarcza



Twardość

Maks. PW

PU

PW

Biegłość w pancerzu

Bez pancerza Lekki Średni Ciężki

T

E

M

L

T

E

M

L

T

E

M

L

T

E

M

L

10 + + +

Baza Zrc* Biegł. Przedm.
* Użyj maks. premii Zrc pancerza jeśli jest mniejsza

Wytrwałość

Refleks

Wola

T

E

M

L

T

E

M

L

Kon Biegł. Przedm.

+ +

Obrona - notatki

T

E

M

L

T

E

M

L

Zrc Biegł. Przedm.

+ +

T

E

M

L

T

E

M

L

Mdr Biegł. Przedm.

+ +

Punkty Wytrzymałości

Maksimum

Aktualne PW

Tymczasowe PW



Umieranie

Ranny

Odporności i Niewrażliwości

Stany

Umiejętności

Akrobatyka

T

E

M

L

T

E

M

L

Zrc Biegł. Przedm. Panc.

Arkana

T

E

M

L

T

E

M

L

Int Biegł. Przedm.

Atletyka

T

E

M

L

T

E

M

L

Sił Biegł. Przedm. Panc.

Dyplomacja

T

E

M

L

T

E

M

L

Cha Biegł. Przedm.

Medycyna

T

E

M

L

T

E

M

L

Mdr Biegł. Przedm.

Natura

T

E

M

L

T

E

M

L

Mdr Biegł. Przedm.

Okultyzm

T

E

M

L

T

E

M

L

Int Biegł. Przedm.

Oszustwo

T

E

M

L

T

E

M

L

Cha Biegł. Przedm.

Przetrwanie

T

E

M

L

T

E

M

L

Mdr Biegł. Przedm.

Religia

T

E

M

L

T

E

M

L

Mdr Biegł. Przedm.

Rzemiosło

T

E

M

L

T

E

M

L

Int Biegł. Przedm.

Społeczeństwo

T

E

M

L

T

E

M

L

Int Biegł. Przedm.

Ukrycie

T

E

M

L

T

E

M

L

Zrc Biegł. Przedm. Panc.

Wiedza

T

E

M

L

T

E

M

L

Int Biegł. Przedm.

Wiedza

T

E

M

L

T

E

M

L

Int Biegł. Przedm.

Występy

T

E

M

L

T

E

M

L

Cha Biegł. Przedm.

Zastraszanie

T

E

M

L

T

E

M

L

Cha Biegł. Przedm.

Złodziejstwo

T

E

M

L

T

E

M

L

Zrc Biegł. Przedm. Panc.

Umiejętności - notatki

Języki

Percepcja



T

E

M

L

Mdr Biegł. Przedm.

Szybkość



stóp

Ataki

Ataki Wręcz

Broń



T

E

M

L

Sił Biegł. Przedm.

Obrażenia

Rodzaj

Cechy i notatki

Broń



T

E

M

L

Sił Biegł. Przedm.

Obrażenia

Rodzaj

Cechy i notatki

Broń



T

E

M

L

Sił Biegł. Przedm.

Obrażenia

Rodzaj

Cechy i notatki

Ataki Zasięgowe

Broń



T

E

M

L

Zrc Biegł. Przedm.

Obrażenia

Rodzaj

Cechy i notatki

Broń



T

E

M

L

Zrc Biegł. Przedm.

Obrażenia

Rodzaj

Cechy i notatki

Biegłość w broni

Bez broni Proste Żołnierskie Zaawans. Inne

T

E

M

L

T

E

M

L

T

E

M

L

T

E

M

L

T

E

M

L

Krytyczne specjalizacje

Klasowe ST

10

+

+

+

Baza Klucz Biegł. Przedm.

Przypomnienie

Biegłość

Niewytrenowany +0

Wytrenowany 2 + poziom

Ekspercki 4 + poziom

Mistrzowski 6 + poziom

Legendarny 8 + poziom

Ikony Akcji

♦ Pojedyncza akcja

♦♦ Podwójna akcja

♦♦♦ Potrójna akcja

♦ Darmowa akcja

➤ Reakcja

Atuty Ogólne i Pochodzenia

Zdolności Klasowe

Ekwipunek

Poziom 1	Zdolności pochodzenia i dziedzictwa	Atuty klasowe i zdolności
	Atut pochodzenia	
	Atut przeszłości	
2	Atut umiejętności	Atut klasowy
3	Atut ogólny	Zdolność klasowa
4	Atut umiejętności	Atut klasowy
5	Atut pochodzeniaPrzyrost	Zdolność klasowa
6	Atut umiejętności	Atut klasowy
7	Atut ogólny	Zdolność klasowa
8	Atut umiejętności	Atut klasowy
9	Atut pochodzenia	Zdolność klasowa
10	Atut umiejętnościPrzyrost	Atut klasowy
11	Atut ogólny	Zdolność klasowa
12	Atut umiejętności	Atut klasowy
13	Atut pochodzenia	Zdolność klasowa
14	Atut umiejętności	Atut klasowy
15	Atut ogólnyPrzyrost	Zdolność klasowa
16	Atut umiejętności	Atut klasowy
17	Atut pochodzenia	Zdolność klasowa
18	Atut umiejętności	Atut klasowy
19	Atut ogólny	Zdolność klasowa
20	Atut umiejętnościPrzyrost	Atut klasowy

Trzymane przedmioty		Masa
Zużywalne		Masa
Założone przedmioty	Dostrojony	Masa
<div><div>Obciążenie</div><div><div>Masa</div><div>Lekkie przedmioty 10 Przeciążony 5 + Sił Maksymalna Masa 10 + Sił Maksymalne Dostrojenie 10</div></div><div><div>Majątek</div><div>SMSSSZSP</div></div></div>		
Klejnoty i dzieła sztuki		CenaMasa

Portret Postaci

Pochodzenie i Wygląd

Etniczność	Narodowość	Miejsce urodzenia	Wiek	Płeć i zaimki	Wysokość	Waga
Wygląd						

Osobowość

Charakter	Bóstwo lub filozofia
Edykty	Anatemy
Lubiane	
Nielubiane	
Powiedzonka	

Kampania – notatki

Notatki

Sojusznicy

Wrogowie

Organizacje

Akcje i Aktywności

Nazwa	Akcje	Cechy	Strona #
Efekty			

Nazwa	Akcje	Cechy	Strona #
Efekty			

Nazwa	Akcje	Cechy	Strona #
Efekty			

Nazwa	Akcje	Cechy	Strona #
Efekty			

Akcje Darmowe i Reakcje

Nazwa	<div><div></div><div></div></div>	Cechy	Strona #
Wyzwalacz			
Efekty			

Nazwa	<div><div></div><div></div></div>	Cechy	Strona #
Wyzwalacz			
Efekty			

Nazwa	<div><div></div><div></div></div>	Cechy	Strona #
Wyzwalacz			
Efekty			

Nazwa	<div><div></div><div></div></div>	Cechy	Strona #
Wyzwalacz			
Efekty			

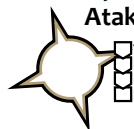
Tradycja Magiczna

Tajemny Boski  Okultystyczny Pierwotny ☐ Przygotowane ☐ Spontaniczne

Statystyki Zaklęć

Atak Zaklęciem

ST Zaklęć



T
E
M
L

+

Klucz Biegł.



T
E
M
L

10

+

Baza Klucz Biegł.

Sztuczki

Sztuczki na dzień



Ranga sztuczek

1/2 poziomu zaokr. w górę



Nazwa Akcje Przyg.

Zaklęcia Skupienia

Pkt. Skupienia



Ranga Skupienia

1/2 poziomu zaokr. w górę



Pula Skupienia Równe liczbie Punktów Skupienia (maksimum 3).

Ponowne Skupienie Spędź 10 minut, aby odzyskać 1 Punkt Skupienia.

Nazwa Akcje

Zaklęcia Wrodzone

Nazwa Akcje Częst.

Miejsce na Zaklęcia

Zaklęcia na dzień



Ranga Zaklęć

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Pozostałe zaklęcia



Zaklęcia

Nazwa Akcje Ranga Przyg.

Nazwa Akcje Ranga Przyg.

Rytuały

Nazwa Ranga Koszt

Nazwa Ranga Koszt