PATHFINDER ROLLENSPIEL CHARAKTERBOGED

Charaktername	Gesinnung Spi	ELER
10AIHKIOUER KLASSE UND STUFE	Volk Kan	MPAGNE HEIMAT
POPULETISPIEL O	YOUR RAP	ATAGNE TIEIMAT
GOTTHEIT GRÖSSEN	KATEGORIE GESCHLECHT ALTER GRÖ	SSE GEWICHT HAARFARBE AUGENFARBE
ATTRIBUTS ATTRIBUTS TEMP. TEMP. ATTRIBUT WERT MOD. WERT MOD. TP GESAMT SR	BEWEGUNGS-	TEMP. MODIFIKATOR
ST	RATE LAND METER FELDER GRUNDBEWEGUNGSRATI	METER FELDER
STÄRKE WUNDEN /MOMENTANE TP	GRUNDBEWEGUNGSKAII	MITRUSTUNG
GESCHICKLICHKEIT	METER FELDER METER FELD FLIEGEND MANÖVRIERFÄHIGKEIT SCHWIMMEN	
KO KONSTITUTION		GKEITEN
IN NICHTTÖDLICHER SCHADEN	ILKII	GRETTETT
INTELLIGENZ	FERTIGKEIT	GESAMT ATTR SONST. BONUS MOD. RÄNGE MOD.
WEISHEIT	□Ākrobatik	= GE + +
CH INITIATIVE MODIFICATOR +	□ Auftreten	= Сн ++
GESAMT GE-MOD. SONST. MOD.	□ Auftreten	
RK RUSTUNGSKLASSE = 10 + + + + + + + + + + + + + + + + + +	□ Beruf *	
GESAMT RÜSTUNGS- SCHILD- GE-MOD. GRÖSSEN- NATÜRL. ABLENKUNGS- SONSTIGE	Beruf*	= WE + +
BONUS BONUS MOD. KUSTUNG BONUS MOD.	BLUFFEN	= CH + +
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE MODIFIKATOREN	□ Diplomatie □ Einschüchtern	= CH + +
RETTUNGSWÜRFE GESAMT GRUND- ATTRIBUTS- MAGIE- SONSTIGE TEMP. MOD. MOD. MOD. MOD. MOD. MOD.	□ Entresselungskunst	= GE + + +
REFLEX + + + +	□ Fingerfertigkeit*	= GE + +
WILLEN = + + + +	□Fliegen	= GE + + +
(WEISHEIT)	□ Handwerk	= I _N + +
ZAHIGKEIT = + + + +	□ Handwerk	= I _N + +
GRUND-ANGRIFFSBONUS ZAUBER-	□ Handwerk	
RESISTENZ RESISTENZ	☐ Heilkunde	
KMB + + + MODIFIKATOREN	Heimlichkeit	= GE + +
GESAMT GRUND- ST-MOD. GRÖSSEN- ANGRIFFS- BONUS GRÖSSEN- MOD.	☐ KLETTERN ☐ Magischen Gegenstand benutzen:	* = ST + + * = CH + + +
KMV = + + + + + 10	☐ Mechanismus ausschalten *	= GE + +
GESAMT GRUND- ANGRIFFS- BONUS ST-MOD. GRÖSSEN- GE-MOD.	☐ MIT TIEREN UMGEHEN*	= CH + +
BONUS	☐ MOTIV ERKENNEN	= W _E + +
WAFFE ANGRIFFSBONUS KRITISCHERTREFFER		= GE + +
	□Schätzen	= I _N + +
ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN	□SCHWIMMEN	= ST ++
	☐ Sprachenkunde *	= I _N + +
	UBERLEBENSKUNST	= WE + + +
WAFFE ANGRIFFSBONUS KRITISCHERTREFFER	□ Verkleiden □ Wahrnehmung	= CH + +
	□ WAHRNEHMUNG □ Wissen (Adel und Königshäuser) *	
ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN	□ Wissen (Arkanes)*	= IN + +
	□ Wissen (Baukunst)*	= IN + +
	□ Wissen (Die Ebenen)*	= IN + +
WAFFE ANGRIFFSBONUS KRITISCHER TREFFER		= I _N + +
	□ Wissen (Geschichte)*	= I _N + +
ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN	□ Wissen (Gewölbekunde)*	= IN + +
	□ Wissen (Lokales)* □ Wissen (Natur)*	= I _N + +
	□ Wissen (NATUR)* □ Wissen (Religion)*	= I _N + + +
WAFFE ANGRIFFSBONUS KRITISCHER TREFFER		= I _N + +
	☐ KLASSENFERTIGKEITEN * NUR GEÜBT	
ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN	Situationsmodifikatoren	1
	SITUATIONSMODIFIKATOREN	
	I	
WAFFE ANGRIFFSBONUS KRITISCHER TREFFER		
	Sprachen	
ART REICHWEITE MUNITION SCHADEN		

PATHFINDER ROLLENSPIEL (HABAKTERBOGEN

Rüstungsgegenstände	BONUS	ART	RÜSTUNGSMALUS	CHANCE AUF ARKANE ZAUBERPATZER	GEWICHT	EIGENSCHAFTEN		ZA	UBE	R	
							BEKANNTE	RW GEGEN	GRAD	ZAUBER	Bonus-
							ZAUBER	ZAUBER	0	PRO TAG	ZAUBER O
								\vdash	1.	H	
								\vdash	2.	H	\equiv
								\vdash	 3. 	H	\vdash
GESAMT										=	\vdash
								H	4.	\mathbb{H}	H
AUSRÜSTUNG		\prec		TALENTE				\vdash	5.	H	H
GEGENSTAND	GEW.								6.	Н	\mathbb{H}
									7.	\square	
									8.	Н	
									9.		Ш
		-					SITUATIO	NSMODIFIKA	TOREN		
		-									
								NEN / SPE		IERTE SC	CHULEN
							0 🗆 🗆				
		-									
		-					4 00				
		\prec	BESOND	ERE FÄHIC	GKEIT	EN	1.				
	++										
							2. 🗆 🗆				
	+										
							3 DD		7[7]		
							4.				
							-				
GESAMTGEWICHT											
LEICHTE ÜBER KOPF							5. 🗆 🗆				
MITTLERE VOM BODEN							6. 🗆 🗆				
SCHWERE SCHIEBEN											
GELD GELD							7.				
KM											
SM							8.				
GM		ERF	AHRUNGS	SPUNKTE	ΝŻ	ÄCHSTE STUFE					
PM							9. 🗆				
							l				