

PATHFINDER

CHARAKTERBOGEN

ABSTAMMUNG

Herkunft und Kategorien

Größe

CHARAKTERNAME

Spielernamen

HINTERGRUND

Notizen

STUFE

EP

HELDENPUNKTE

Erlange 1 zu Beginn jeder Spielsitzung und wenn durch SL verliehen.
Wende 1 auf, um einen Wurf zu wiederholen.
Wende alle auf, um den Tod zu vermeiden.

KLASSE

Notizen

ATTRIBUTE

☐ Stärke
○ Teilweise Steigerung

☐ Gewandtheit
○ Teilweise Steigerung

☐ Konstitution
○ Teilweise Steigerung

☐ Intelligenz
○ Teilweise Steigerung

☐ Weisheit
○ Teilweise Steigerung

☐ Charisma
○ Teilweise Steigerung

VERTEIDIGUNGEN

Rüstungsklasse Schild



Härte Max TP BW TP
Rüstungskompetenz
Ungerüstet Leicht Mittel-schwer
GE KG Ggstand

Reflex

Willen

Zähigkeit

GE KG Ggstand
Notizen

WE KG Ggstand

KO KG Ggstand

TREFFERPUNKTE

Maximum

Aktuelle TP

Temporäre TP



Sterbend Verwundet

Resistenzen und Immunitäten

Zustände

FERTIGKEITEN

Akrobatik

Arkane Künste

Athletik

Darbietung

Diebeskunst

Diplomatie

Einschüchtern

Gesellschaftskunde

Handwerkskunst

Heilkunde

Heimlichkeit

Kenntnis

Kenntnis

Naturkunde

Okkultismus

Religionskunde

Täuschung

Überlebenskunde

Notizen

SPRACHEN

WAHRNEHMUNG – BEWEGUNGSRATE



WE KG Ggst

Meter

Sinne und Notizen

Besondere Bewegung

ANGRIFFE

Nahkampfangriffe

Waffe



ST KG Ggst

Schaden

○ H
○ S
○ W

Kategorien und Notizen

Waffe



ST KG Ggst

Schaden

○ H
○ S
○ W

Kategorien und Notizen

Waffe



ST KG Ggst

Schaden

○ H
○ S
○ W

Kategorien und Notizen

Fernkampfangriffe

Waffe



GE KG Ggst

Schaden

○ H
○ S
○ W

Kategorien und Notizen

Waffe



GE KG Ggst

Schaden

○ H
○ S
○ W

Kategorien und Notizen

Kompetenz im Umgang mit Waffen

Waffenlos Einfach Krieg Spezial Sonstiges
GE KG Ggst

Kritische Spezialisierungen

KLASSEN-SG

ÜBERSICHT

10 + + +

Basis Attr. KG Ggst

Kompetenz

Ungeübt +0

Geübt 2 + Stufe

Experte 4 + Stufe

Meister 6 + Stufe

Legende 8 + Stufe

Aktionssymbole

➤ Einzelne Aktion

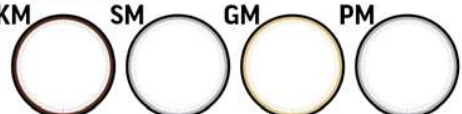
➤➤ Aktivität aus zwei Aktionen

➤➤➤ Aktivität aus drei Aktionen

⚡ Freie Aktion

➤ Reaktion

Stufe 1	Abstammungs- und Herkunftsfähigkeiten	Klassentalente und -merkmale
	Abstammungstalent	
	Hintergrundfertigkeitstalent	
2	Fertigkeitstalent	Klassentalent
3	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
4	Fertigkeitstalent	Klassentalent
5	Abstammungstalent Attributsverbesserungen	Klassenmerkmal
6	Fertigkeitstalent	Klassentalent
7	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
8	Fertigkeitstalent	Klassentalent
9	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
10	Fertigkeitstalent Attributsverbesserungen	Klassentalent
11	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
12	Fertigkeitstalent	Klassentalent
13	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
14	Fertigkeitstalent	Klassentalent
15	Allgemeines Talent Attributsverbesserungen	Klassenmerkmal
16	Fertigkeitstalent	Klassentalent
17	Abstammungstalent	Klassenmerkmal
18	Fertigkeitstalent	Klassentalent
19	Allgemeines Talent	Klassenmerkmal
20	Fertigkeitstalent Attributsverbesserungen	Klassentalent

Gehaltene Gegenstände		Last
Verbrauchsgegenstände		Last
Getragene Gegenstände	Resonanz	Last
LAST  Last Leichte Ggst 10 Leichte Last = 1 Last Belastet ST + 5 Maximallast ST +10 Maximale Resonanzgegenstände 10 REICHTUM KM SM GM PM 		
Edelstein und Kunstwerke	Preis	Last

CHARAKTERSKIZZE

HERKUNFT UND AUSSEHEN

Volksgruppe

Herkunftsland

Geburtsort

Alter

Geschlecht & Pronomen

Größe

Gewicht

Aussehen

PERSÖNLICHKEIT

Einstellung

Gottheit oder Philosophie

Gebote

Anathemata

Mag...

Mag nicht...

Lebensmotto/Schlagworte

KAMPAGNENNOTIZEN

Notizen

Verbündete

Feinde

Organisationen

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

Name

Aktionen

Kategorien

Seite #

Effekte

Name

Aktionen

Kategorien

Seite #

Effekte

Name

Aktionen

Kategorien

Seite #

Effekte

Name

Aktionen

Kategorien

Seite #

Effekte

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

Name

Kategorien

Seite #

Auslöser

Effekte

Name

Kategorien

Seite #

Auslöser

Effekte

Name

Kategorien

Seite #

Auslöser

Effekte

Name

Kategorien

Seite #

Auslöser

Effekte

Seite 3: Notizen und Handlungen

©2023 Paizo Inc., Paizo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.

MAGISCHE TRADITION

Arkan
Natur



Okkult
Göttlich

- ☐ Bereitet Zauber vor
☐ Wirkt Zauber spontan

ZAUBERSPIELWERTE

Zauberangriff

Zauber-SG



GEM L +
Attr. KG



GEM L 10 +
Basis Attr. KG

ZAUBERTRICKS

Zaubertricks
pro Tag



Zaubertrickgrad
Halbe Stufe, aufgerundet

Name Aktionen Vorb.

--	--	--

FOKUSZAUBER

Fokuspunkte ○○○○

Fokuszaubergrad

Halbe Stufe, aufgerundet

Fokusvorrat Entspricht der Anzahl deiner Fokuszauber (max. 3)
Fokus erneuern Wende 10 Minuten auf, um 1 Fokuspunkt zurückzuerlangen.

Name Aktionen

--	--	--

IMMANENTE ZAUBER

Name Aktionen Häufigk.

--	--	--

ZAUBERPLÄTZE

Zauber am Tag



Zaubergrad

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Verfügbare
Zauber

ZAUBER

Name Aktionen Grad Vorb.

--	--	--	--

Name Aktionen Grad Vorb.

--	--	--	--

RITUALE

Name Grad Kosten

--	--	--

Name Grad Kosten

--	--	--