

ZWEITE EDITION

PATHFINDER®



CHARAKTERBOGEN- SET

ZUSTÄNDE

ANHALTENDER SCHADEN Erleide Schaden am Ende jedes deiner Züge, dann lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um zu sehen, ob du dich erholst. Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung helfen, üblicherweise mit 2 Aktionen: erlaubt einen weiteren Einfachen Wurf.

AUSGELAUGT Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf konstitutionsbasierende Würfe. Du verlierst TP in Höhe deiner Stufe multipliziert mit dem Zustandswert. Mit 8 Stunden Nachtruhe sinkt der Zustandswert um 1, was deine maximalen TP erhöht, aber nicht sofort die verlorenen Trefferpunkte heilt.

BENOMMEN Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf IN-, WE- und CH-basierte Würfe und SG. Zauber, die du wirkst, werden unterbrochen, sofern du nicht einen Einfachen Wurf gegen SG 5 + Zustandswert bestehst.

BLIND Normales Gelände gilt als Schwieriges Gelände. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du sehen kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Zustandsmalus von -4 auf Wahrnehmungswürfe.

ERSCHÖPFT Statusmalus von -1 auf RK und Rettungswürfe. Im Erkundungsmodus sind keine Erkundungsaktivitäten möglich. Verschwindet nach einer Nachtruhe.

GEBUNDEN Du erhältst die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig und kannst keine Handlungen der Kategorien Offensiv oder Handhaben ausüben mit Ausnahme von Entkommen oder Gewaltsam öffnen.

GEGRIFFEN Verleiht die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig. Für Handhabenhandlung muss ein Einfacher Wurf gegen SG 5 bestanden werden, ansonsten ist sie verloren.

KRAFTLOS Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf ST-basierende Würfe und SG.

KRÄNKELND Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf alle Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen. Du kannst eine einzelne Aktion aufwenden, um mit einen Zähigkeitswurf den Zustandswert um 1 zu senken (oder um 2 bei einem Kritischen Erfolg).

LIEGEND Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen erlaubten Bewegungshandlungen sind Aufstehen und Kriechen. Du kannst In Deckung gehen nutzen, um Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen.

TAUB Wahrnehmungswürfe, die Gehör erfordern, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative und Würfe, die Geräusche und andere Sinne umfassen. Für Handlung der Kategorie Hörbar muss ein Einfacher Wurf gegen SG 5 bestanden werden, ansonsten ist sie verloren.

UNBEHOLFEN Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf GE-basierende Würfe und SG.

VERÄNGSTIGT Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf alle Würfe und SG. Zustandswert sinkt am Ende jedes deiner Züge um 1.

EINFACHE AKTIONEN

Angriff ♦ (Offensiv) Angriff mit einer Waffe oder einem Waffenlosen Angriff.

Aufstehen ♦ (Bewegung) Stehe auf und verliere den Zustand Liegend.

Entkommen ♦ (Offensiv) Versuch, dich aus dem Zustand Bewegungsunfähig, Gebunden oder Gegriffen zu befreien. Verwende Modifikator für Waffenlosen Angriff Akrobatik oder Athletik.

In Deckung gehen ♦ Erhalte Deckung oder erhalte Starke Deckung, wenn du bereits Deckung hast.

Interagieren ♦ (Handhaben) Ergreife oder ziehe einen Gegenstand, öffne eine Tür, oder Ähnliches.

Jemand anderem helfen ↻ Wurf mit SG 20, um einem anderen Fertigkeitss- oder Angriffswurf einen Situationsbonus von +1 zu gewähren.

Kriechen ♦ (Bewegung) Bewege dich Liegend 1,50 m weit.

Laufen ♦ (Bewegung) Bewege dich um bis zu deine Bewegungsrate.

Loslassen ♦ (Handhaben) Lass etwas los, das du hältst, ohne Reaktionen auszulösen.

Motiv erkennen ♦ (Konzentration, Verdeckt) Herausfinden, ob eine Kreatur lügt.

Schritt ♦ (Bewegung) Bewege dich vorsichtig 1,50 m weit, ohne Reaktionen auszulösen.

Sich fallenlassen ♦ (Bewegung) Erhalte den Zustand Liegend.

Springen ♦ (Bewegung) Springe 3 m horizontal (4,50 m, wenn deine Bewegungsrate mindestens 9 m beträgt) oder 1 m vertikal und 1,50 m horizontal.

Suchen ♦ (Konzentration, Verdeckt) Verwende Wahrnehmung, um einen Bereich nach Hinweisen auf Kreaturen oder Gegenständen abzusuchen.

Verzögern ♦ Entscheide, wann dein Zug beginnt; handle deinen Zug später ab.

Vorbereiten ♦♦ (Konzentration) Bereite eine einzelne Aktion oder Freie Aktion für einen bestimmten Auslöser vor.

BESONDERE EINFACHE AKTIONEN

Aufsitzen ♦ (Bewegung) Auf ein verbündetes Tier aufsteigen, das größer ist als du, um es zu reiten.

Blick abwenden ♦ Erhalte einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Sichtbare Fähigkeiten.

Fliegen ♦ (Bewegung) Bewege dich bis zu deiner Bewegungsrate für Fliegen. Bewegung nach oben zählt wie Bewegung in Schwierigem Gelände. Nach unten kannst du für je 1,50 m deiner Bewegungsrate, die du aufwendest, 3 m zurücklegen. Wenn du am Ende deines Zuges in der Luft bist, aber während deines Zuges keine Aktion zum Fliegen aufgewendet hast, stürzt du ab.

Graben ♦ (Bewegung) Bewege dich bis zu deiner Bewegungsrate für Graben.

Halt ergreifen ↻ (Handhaben) Versuch, etwas zu ergreifen, um deinen Sturz aufzuhalten.

Hinweisen ♦ (Handhaben, Hörbar, Sichtbar) Mache auf eine Unentdeckte Kreatur aufmerksam.

Schild heben ♦ Schild in Stellung bringen, um Bonus auf RK zu erhalten.

Sturz abfangen ↻ Akrobatik einsetzen, um im Fliegen deinen Sturz zu bremsen.

FERTIGKEITSNUTZUNG

E Erkundungsaktivität, **A** Auszeitaktivität

AKROBATIK (GE, GRW S. 240) Balancieren ♦, Hindurchturnen ♦
Geübt Hindurchzwängen^E, Im Flug manövrieren ♦

ARKANE KÜNSTE (IN, GRW S. 241) Wissen abrufen ♦ (GRW S. 238)
Geübt Aus fremdem Zauberbuch vorbereiten^E, Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Schrift entziffern^E (GRW S. 238), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

ATHLETIK (ST, GRW S. 242) Ergreifen ♦, Fortstoßen ♦, Gewaltsam öffnen ♦, Hochsprung ♦♦, Klettern ♦, Schwimmen ♦, Weitsprung ♦♦, Zu Fall bringen ♦
Geübt Entwaffnen ♦

DARBIETUNG (CH, GRW S. 244) Auftreten ♦
Geübt Einkommen verdienen^A (GRW S. 234)

DIEBESKUNST (GE, GRW S. 244) Gegenstand einstecken ♦, Stehlen ♦
Geübt Mechanismus ausschalten ♦♦, Schloss knacken ♦♦

DIPLOMATIE (CH, GRW S. 245) Informationen sammeln^E, Beeindrucken^E, Erbitten ♦

EINSCHÜCHTERN (CH, GRW S. 246) Bedrängen^E, Demoralisieren ♦

GESELLSCHAFTSKUNDE (IN, GRW S. 246) Überleben^A (GRW S. 238), Wissen abrufen ♦ (GRW S. 238)
Geübt Fälschung erstellen^A, Schrift entziffern^E (GRW S. 238)

HANDWERKSKUNST (IN, GRW S. 246) Reparieren^E, Wissen abrufen ♦ (GRW S. 238)
Geübt Herstellen^A, Einkommen verdienen^D (GRW S. 234), Alchemistischen Gegenstand identifizieren^E

HEILKUNDE (WE, GRW S. 248) Erste Hilfe leisten **◆◆**, Wissen abrufen **◆** (GRW S. 238)

Geübt Krankheit behandeln^A, Vergiftung behandeln **◆**, Wunden versorgen^E

HEIMLICHKEIT (GE, GRW S. 249) Gegenstand verbergen **◆**, Schleichen **◆**, Verstecken **◆**

KENNTNIS (IN, GRW S. 250) Wissen abrufen **◆** (GRW S. 238)

Geübt Einkommen verdienen^A (GRW S. 234)

NATURKUNDE (WE, GRW S. 251) Tier anweisen **◆**, Wissen abrufen **◆** (GRW S. 238)

Geübt Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

OKKULTISMUS (IN, GRW S. 252) Wissen abrufen **◆** (GRW S. 238)

Geübt Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Schrift entziffern^E (GRW S. 238), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

RELIGIONSKUNDE (WE, GRW S. 252) Wissen abrufen **◆** (GRW S. 238)

Geübt Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Schrift entziffern^E (GRW S. 238), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

TÄUSCHUNG (CH, GRW S. 252) Für Ablenkung sorgen **◆**, Verkleiden^E, Lügen

Geübt Finte **◆**

ÜBERLEBENSKUNST (WE, GRW S. 253) Richtungssinn^E, Überleben^A (GRW S. 238)

Geübt Spuren folgen^E, Spuren verwischen^E

HELDENPUNKTE

Gib **1 Heldenpunkt** aus, um einen Wurf zu wiederholen. Du musst das neue Resultat behalten. Dies ist ein Glückseffekt.

Gib **alle deine verbleibenden Heldenpunkte** aus (**mindestens 1**), um den Tod zu vermeiden. Du verlierst den Zustand Sterbend und bist stabil bei 0 Trefferpunkten. Du erhältst nicht den Zustand Verwundet, bzw. erhöhst nicht deinen Zustandswert für Verwundet. Wenn du diesen Zustand aber bereits hast, verlierst du ihn nicht und reduzierst auch nicht seinen Wert.

TOD UND STERBEN

K.O. Fällst du auf 0 TP, verschiebe deine Initiative direkt vor die der Kreatur oder des Effektes, die oder der dich auf 0 TP reduziert hat. Du erhältst den Zustand

Sterbend 1 (oder Sterbend 2, wenn der Angreifer gegen dich einen Kritischen Treffer erzielt hat) oder oder du bei einem Rettungswurf einen Kritischen Fehlschlag erlitten hast. Ein Nichttödlicher Effekt, der dich auf 0 TP reduziert, verleiht dir nur den Zustand Bewusstlos.

STERBEND Du besitzt zugleich den Zustand Bewusstlos. Solltest du jemals Sterbend 4 erreichen, stirbst du. Lege immer zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab, um zu bestimmen, ob sich deine Lage verbessert oder verschlechtert. Solltest du jemals 1 TP oder mehr besitzen, verlierst du den Zustand Sterbend. Wenn du den Zustand Sterbend verlierst, erhöhe deinen Zustandswert für Verwundet um 1. Solltest du Schaden erleiden, während du den Zustand Sterbend besitzt, erhöhe den Zustandswert um 1 (oder 2 beim Kritischen Erfolg eines Feindes oder deinem Kritischen Fehlschlag).

ERHOLUNGSWÜRFE Wenn du zu Beginn deines Zuges den Zustand Sterbend besitzt, lege einen Einfachen Wurf ab (SG 10 + dein Zustandswert).

Kritischer Erfolg Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 2 reduziert.

Erfolg Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 1 reduziert.

Fehlschlag Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 1 erhöht.

Kritischer Fehlschlag Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 2 erhöht.

BEWUSSTLOS Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP besitzt. Wenn du Bewusstlos bist und mehr als 1 Trefferpunkt hast, wachst du auf eine der fünf folgenden Weisen auf:

- Du erleidest Schaden, sofern dieser dich nicht auf 0 TP reduziert.
- Du erlangst Heilung (nicht natürliche Heilung durch Ausruhen).
- Jemand nutzt die Handlung Interaktion, um dich wachzurütteln.
- Um dich herum herrscht Lärm und zu Beginn deines Zuges legst du einen Wahrnehmungswurf gegen des SG des Lärms ab, bei Erfolg erwachst du. Sollten Kreaturen um dich herum sich bemühen, leise zu bleiben, verwende ihren Heimlichkeits-SG.
- Der SL bestimmt, dass du normal aufwachst, wenn du ausgeschlafen hast oder etwas deine Ruhe stört.

VERWUNDET Wann immer du den Zustand Sterbend erhältst oder seinen Zustandswert erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet zum Zustandswert für Sterbend hinzu, den du erhältst oder erhöhst. Der Zustand Verwundet endet, wenn du mittels Wunden versorgen TP zurückerhältst oder du auf deine maximale TP-Anzahl zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

PATHFINDER CHARAKTER- BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME

SPIELERNAME

ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)

ABSTAMMUNG UND HERKUNFT

HINTERGRUND

KLASSE

GRÖÙE **GESINNUNG** **KATEGORIEN**

GOTTHEIT

STUFE

HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST STÄRKE -MODIFIKATOR

GE GESCHICKLICHKEIT -MODIFIKATOR

KO KONSTITUTION -MODIFIKATOR

IN INTELLIGENZ -MODIFIKATOR

WE WEISHEIT -MODIFIKATOR

CH CHARISMA -MODIFIKATOR

KLASSEN-SG

GRUNDW. **ATTRIBUT** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

= 10

RÜSTUNGSKLASSE

RK **GRUNDW.** **GE** **MAX.** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

= 10

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L **G E M L** **G E M L** **G E M L**

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **AKTUELLE TP**

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX **WILLEN** **ZÄHIGKEIT**

GE **KG** **WE** **KG** **KO** **KG**

GGSTD. **G E M L** **GGSTD.** **G E M L** **GGSTD.** **G E M L**

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. **AKTUELL** **TEMPORÄR**

STERBEND **VERWUNDET**

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN**

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S**

WAFFE **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S**

WAFFE **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S**

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S**

WAFFE **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S**

WAFFE **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

W **S**

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH **G E M L**

KRIEGSWAFFEN **G E M L**

ANDERE **G E M L**

ANDERE **G E M L**

FERTIGKEITEN

AKROBATIK = **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

ARKANE KÜNSTE = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

ATHLETIK = **ST** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

DARBIETUNG = **CH** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

DIEBESKUNST = **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

DIPLOMATIE = **CH** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

EINSCHÜCHTERN = **CH** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

GESELLSCHAFTSKUNDE = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

HANDWERKSKUNST = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

HEILKUNDE = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

HEIMLICHKEIT = **GE** **KG** **G E M L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

KENNTNIS = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

KENNTNIS = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

NATURKUNDE = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

OKKULTISMUS = **IN** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

RELIGIONSKUNDE = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

TÄUSCHUNG = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

ÜBERLEBENSKUNST = **WE** **KG** **G E M L** **GGSTD.**

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	KLASSENMERKMAL 1.
	KLASSENMERKMAL 1.
	TALENT 1.
	TALENT 2.
	KLASSENMERKMAL 3.
	TALENT 4.
	KLASSENMERKMAL 5.
	TALENT 6.
	KLASSENMERKMAL 7.
	TALENT 8.
	KLASSENMERKMAL 9.
	TALENT 10.
	KLASSENMERKMAL 11.
	TALENT 12.
	KLASSENMERKMAL 13.
	TALENT 14.
	KLASSENMERKMAL 15.
	TALENT 16.
	KLASSENMERKMAL 17.
	TALENT 18.
	KLASSENMERKMAL 19.
	TALENT 20.

BONUSTALENTE

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER BESCHREIBUNG			

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER BESCHREIBUNG			

ZAUBERANGRIFFSWURF

= ATTRIBUT KG G E M L

ZAUBER-SG

= 10 GRUNDWERT ATTRIBUT KG G E M L

MAGISCHE TRADITIONEN

ARKAN



OKKULT

NATUR

GÖTTLICH

VORBEREITET SPONTAN

IMMAN. ZAUBERFÄHIGKEITEN

TRADITION

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>
<input type="text"/>	FREQUENZ	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>
<input type="text"/>	FREQUENZ	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

FOKUSZAUBER

FOKUSPUNKTE AKTUELL MAXIMUM

TRADITION SEITEN

<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>

ZAUBERPLÄTZE PRO TAG

ZAUBERTRICKS	<input type="text"/>									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ÜBRIGE SPONTANE ZAUBERPLÄTZE

ZAUBERTRICKS

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ZAUBER

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	GRAD	<input type="text"/>	VORB.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ERHÖHUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	AKTIONEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	M G V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ZAUBERFÄHIGKEITEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
------	----------	------------	--------

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
------	----------	------------	--------

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
------	----------	------------	--------

BESCHREIBUNG

SONSTIGE ZAUBERMODIFIKATOREN

GEFÄHRTENNAME

ART **GRÖÖE**

STUFE

GEFÄHRTENSKIZZE

ATTRIBUTS-WERTE

ST -MODIFIKATOR

GE -MODIFIKATOR

KO -MODIFIKATOR

IN -MODIFIKATOR

WE -MODIFIKATOR

CH -MODIFIKATOR

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. = 10

GE MAX. KG G E M L GGSDT.

UNGERÜSTET TIERHARNISCH
T E M L T E M L

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX **WILLEN** **ZÄHIGKEIT**

GE KG WE KG KO KG

G E M L G E M L G E M L

NOTIZEN

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L

SINNE

TREFFERPUNKTE

MAX. AKTUELL TEMPORÄR RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

STERBEND VERWUNDET ZUSTÄNDE

6+KO/STUFE

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN**

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFENLOSER ANGRIFF

SCHADEN WÜRFEL ST H S W EXTRA SONSTIGES KATEGORIEN

WAFENLOSER ANGRIFF

SCHADEN WÜRFEL ST H S W EXTRA SONSTIGES KATEGORIEN

UNTERSTÜTZEN

VERBESSERUNG

ERWACHSEN BEHÄNDE WILD

VERBESSERTES MANÖVER

NAME AKTIONEN KATEGORIEN SEITEN

BESCHREIBUNG

GEFÄHRTENGEGENSTÄNDE

RESONANZ LAST

FERTIGKEITEN

AKROBATIK = GE KG G E M L RÜSTUNG

ATHLETIK = ST KG G E M L RÜSTUNG

DARBIETUNG = CH KG G E M L

DIEBESKUNST = GE KG G E M L RÜSTUNG

DIPLOMATIE = CH KG G E M L

EINSCHÜCHTERN = CH KG G E M L

HEIMLICHKEIT = GE KG G E M L RÜSTUNG

TÄUSCHUNG = WE KG G E M L

ÜBERLEBENSKUNST = WE KG G E M L

DETAILS

ÄUSSERE ERSCHEINUNG ALTER GESCHLECHT & ANREDE GRÖÖE GEWICHT

ANSICHTEN

VORLIEBEN ABNEIGUNGEN

NOTIZEN

PATHFINDER

CHARAKTER-BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	
ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)	GRÖÖE	GESINNING
	GOTTHEIT	

STUFE
HELDENPUNKTE



ATTRIBUTSWERTE

ST <small>-MODIFIKATOR</small>	STÄRKE	
GE <small>-MODIFIKATOR</small>	GESCHICKLICHKEIT	
KO <small>-MODIFIKATOR</small>	KONSTITUTION	
IN <small>-MODIFIKATOR</small>	INTELLIGENZ	
WE <small>-MODIFIKATOR</small>	WEISHEIT	
CH <small>-MODIFIKATOR</small>	CHARISMA	

KLASSEN-SG

GRUNDW. = 10	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.
--------------	----	----	---	---	---	---	--------

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** **MAX.** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

= 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **BW** **AKTUELLE TP**

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG	WE KG	KO KG
GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. **AKTUELL** **TEMPORÄR**

STERBEND VERWUNDET

8+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

ER KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN**

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE **ST** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

WAFFE **ST** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE **Alchemistische Bombe** **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

VARIANTE	SCHADEN	FLÄCHENSCHADEN	ANDERE EFFEKTE	WAFFENSPEZIALISIERUNG

WAFFE **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SCHADEN **WÜRFEL** **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH G E M L	KRIEGSWAFFEN G E M L	WAFFENLOS G E M L	ANDERE G E M L	Alchemistische Bombe
-----------------	----------------------	-------------------	----------------	----------------------

FERTIGKEITEN HANDWERKSKUNST UND 3 + IN

AKROBATIK		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

SPEZIELL 1.

ABSTAMMUNG 1.

TALENT 1.

TALENT 5.

TALENT 9.

TALENT 13.

TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

HINTERGRUND

2.

4.

6.

8.

10.

12.

14.

16.

18.

20.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

7.

11.

15.

19.

ALCHEMIE

AUFGELADENE REAGENZIEN

STUFE + IN PRO TAG

Fortschrittliche Alchemie Bei deiner täglichen Vorbereitung stellst du mit aufgeladene Reagenziensätzen alchem. Gegenstände ohne Fertigkeitswurf für Handwerkskunst her. Wähle pro Satz einen alchem. Gegenstand mit maximal deiner Stufe und erschaffe zwei davon. Sie sind aufgeladen und wirken für 24 Stunden oder bis zu deinen täglichen Vorbereitungen.

Schnelle Alchemie **Kosten** 1 Satz aufgeladener Reagenzien; **Voraussetzungen** Du verfügst über eine Alchemistenausrüstung, die Anleitung für den herzustellenden alchemistischen Gegenstand und eine freie Hand. **Effekt** Du erschaffst einen alchemistischen Gegenstand deiner Stufe oder niedriger aus deinem Formelbuch. Du musst keinen Fertigkeitswurf für Handwerkskunst ablegen. Der Gegenstand gehört der Kategorie aufgeladen an, besitzt seine Kraft aber nur bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

FORSCHUNGSGEBIET

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

ANLEITUNGEN
6

Alchemie Du erhältst Alchemistische Gegenstände herstellen, Aufgeladene Reagenzien, Fortschrittliche Alchemie und Schnelle Alchemie. **Alchemistische Gegenstände herstellen** Verwende Handwerkskunst, um alchemistische Gegenstände herzustellen. **Formelbuch** Sechs Anleitungen für Alchemistische Gegenstände der 1. Stufe, sowie zwei von deinem Forschungsgebiet. Mit jeder neuen Stufe erhältst du zwei Anleitungen einer Stufe, die du herstellen kannst. **Forschungsgebiet** _____ 1.

TALENT 1.

+2

TALENT 2.

+2

3.

+2

TALENT 4.

+2

Entdeckung _____ 5.

+2

TALENT 6.

+2

Alchemistische Waffensexpertise Kompetenzgrad Experte für Einfache Waffen, Waffenlose Angriffe und Alchemistische Bomben. **Eiserner Wille** Kompetenzgrad Experte für Willenswürfe. **Schwache Infusionen** Stelle mit Schnelle Alchemie zwei alchemistische Gegenstände der 1. Stufe ohne Reagenzien her. Der Gegenstand hängt von deinem Forschungsgebiet ab. 7.

+2

TALENT 8.

+2

Alchemistische Expertise Kompetenzgrad Experte für Klassen-SG. **Doppelte Alchemie** Du kannst Schnelle Alchemie nutzen, um mit zwei Sätzen bis zu zwei alchemistische Gegenstände gleichzeitig herzustellen. **Wachsamkeit** Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung. 9.

+2

TALENT 10.

+2

Durchschnittliche Infusionen Verbessert Durchschnittliche Infusionen auf durchschnittliche Versionen. **Gestählt** Kompetenzgrad Experte für Zähigkeit. Erfolge bei Zähigkeitswürfen sind Kritische Erfolge. 11.

+2

TALENT 12.

+2

Bedeutende Entdeckung _____ **Leichte Rüstungsexpertise** Kompetenzgrad Experte für Leichte Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. **Waffenspezialisierung** +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende). 13.

+2

TALENT 14.

+2

Dreifache Alchemie Du kannst Schnelle Alchemie nutzen, um mit drei Sätzen bis zu drei alchemistische Gegenstände gleichzeitig herzustellen. **Entrinnen** Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe. Erfolge bei Reflexwürfen sind Kritische Erfolge. 15.

+2

TALENT 16.

+2

Alchemistische Meisterschaft Kompetenzgrad Meister für Klassen-SG. **Starke Infusionen** Verbessert Durchschnittliche Infusionen auf starke Versionen. 17.

+2

TALENT 18.

+2

19.

+2

Leichte Rüstungsmeisterschaft Kompetenzgrad Experte für Leichte Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. TALENT 20.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN

BESCHREIBUNG

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION	KATEGORIEN	SEITEN
	<input type="checkbox"/> REAKTION		

AUSLÖSER
BESCHREIBUNG

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION	KATEGORIEN	SEITEN
	<input type="checkbox"/> REAKTION		

AUSLÖSER
BESCHREIBUNG

PATHFINDER CHARAKTER- BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	
ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)	GRÖÖE	GESINNING
	GOTTHEIT	



STUFE
HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST <small>-MODIFIKATOR</small>	STÄRKE	
GE <small>-MODIFIKATOR</small>	GESCHICKLICHKEIT	
KO <small>-MODIFIKATOR</small>	KONSTITUTION	
IN <small>-MODIFIKATOR</small>	INTELLIGENZ	
WE <small>-MODIFIKATOR</small>	WEISHEIT	
CH <small>-MODIFIKATOR</small>	CHARISMA	

KLASSEN-SG

GRUNDW.	ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.
= 10							

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** **MAX.** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

= 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **BW** **AKTUELLE TP**

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG	WE KG	KO KG
GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. AKTUELL TEMPORÄR

STERBEND VERWUNDET

12+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

WÜTENDE WIDERSTANDSKRAFT

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.
SCHADEN	WÜRFEL	ST	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN		
			S					
			W					

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.
SCHADEN	WÜRFEL	SPEZIELL	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN		
			S					
			W					

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH	KRIEGSWAFFEN	ANDERE	ANDERE
G E M L	G E M L	G E M L	G E M L

FERTIGKEITEN ATHLETIK UND 3 + IN

AKROBATIK		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
									-
ARKANE KÜNSTE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
									-
DARBIETUNG		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
									-
DIPLOMATIE		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
									-
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

KAMPFRAUSCH UND MÄCHTIGER KAMPFRAUSCH

Kampfbrauch ♦ (Gefühl, Konzentration, Mental) **Anforderungen** Nicht im Kampfbrauch und nicht erschöpft. **Effekt** Du erhältst Temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe plus deines KO-Modifikators. Die Raserei währt 1 Minute, außer du wirst vorher Bewusstlos oder nimmst keine Gegner mehr wahr. Du kannst deinen Kampfbrauch nicht freiwillig vorzeitig beenden. Im Kampfbrauch ...

- ... verursachst du 2 zusätzliche Schaden mit Nahkampfwaffen und Waffenlosen Angriffen. Dieser wird halbiert, sollte deine Waffe oder dein Waffenloser Angriff Agil sein.
- ... erleidest du einen Malus von -1 auf deine RK.
- ... kannst du keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, sofern sie nicht ebenfalls der Kategorie Kampfbrauch angehören. Du kannst im Kampfbrauch Suchen anwenden.

Mit Ende des Kampfbrauches verlierst du alle noch verbliebenen Temporären Trefferpunkte aus dem Kampfbrauch und kannst die Aktion Kampfbrauch 1 Minute lang nicht wieder anwenden.

Mächtiger Kampfbrauch ♦ **Auslöser** Du bist im Kampfbrauch. **Effekt** Nutze eine Aktion der Kategorie Kampfbrauch. Alternativ kannst du für die auslösende Aktion Kampfbrauch 2 Aktionen verwenden, um eine Aktivität der Kategorie Kampfbrauch zu nutzen, welche 2 Aktionen erfordern würde. □ 11.

Schneller Kampfbrauch Nachdem du einen ganzen Zug außerhalb des Kampfbrauches verbracht hast, kannst du erneut in Kampfbrauch verfallen, ohne 1 Minute abwarten zu müssen. □ 17.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

Kampfbrauch Instinktfähigkeit _____	1.
	TALENT 1.
	TALENT 2.
Vorteil verweigern Du bist nicht Auf dem Falschen Fuß für flankierende, Unentdeckte oder Versteckte Kreaturen deiner Stufe oder niedriger oder ihre Überraschungsangriffe.	3.
	TALENT 4.
Brutalität KG Experte für Einfache Waffen, Kriegswaffen und Waffenlose Angriffen. Kritische Spezialisierung für Nahkampfwaffen und Waffenlose Angriffe im Kampfbrauch.	5.
	TALENT 6.
Gestählt KG Experte für Zähigkeitswürfe. Erfolge bei Zähigkeitswürfen sind Kritische Erfolge. Instinktspezialisierungsfähigkeit: _____	
Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende).	7.
	TALENT 8.
Blitzschnelle Reflexe Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe. Wütende Widerstandskraft 3+KO Resistenz gegen _____	9.
	TALENT 10.
Mächtiger Kampfbrauch Kompetenzgrad Experte für Klassen-SG.	11.
	TALENT 12.
Adamantin Kompetenzgrad Legende für Zähigkeitswürfe. Kritische Fehlschläge bei Zähigkeitswürfen sind Fehlschläge. Halber Schaden bei misslungenen Zähigkeitswürfen. Mittelschwere Rüstungsexpertise Kompetenzgrad Experte für Leichte und Mittelschwere Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. Waffenzorn Kompetenzgrad Meister mit Einfachen Waffen, Kriegswaffen und Waffenlosen Angriffen.	13.
	TALENT 14.
Mächtige Instinktspezialisierungsfähigkeit: _____ Mächtige Waffenspezialisierung +4 Schaden (Experte), +6 (Meister), +8 (Legende). Unbeugsamer Wille Kompetenzgrad Experte für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge.	15.
	TALENT 16.
Geschärfte Sinne Kompetenzgrad Meister für Wahrnehmung. Schneller Kampfbrauch Neuer Kampfbrauch nach 1 Zug statt nach 1 Minute.	17.
	TALENT 18.
Rüstung des Zornes KG Meister für Leichte und Mittelschwere Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. Verheerer Klassen-SG auf Meister. Deine Nahkampfangriffe ignorieren 10 Resistenz des Ziels gegenüber körperlichem Schaden.	19.
	TALENT 20.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	FREIEAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
	REAKTION		
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

PATHFINDER

CHARAKTER-BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	BARDE ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	
ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)	GRÖÖE	GESINNING
	GOTTHEIT	

STUFE
HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST <small>-MODIFIKATOR</small>	STÄRKE	
GE <small>-MODIFIKATOR</small>	GESCHICKLICHKEIT	
KO <small>-MODIFIKATOR</small>	KONSTITUTION	
IN <small>-MODIFIKATOR</small>	INTELLIGENZ	
WE <small>-MODIFIKATOR</small>	WEISHEIT	
CH <small>-MODIFIKATOR</small>	CHARISMA	

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** **MAX.** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
 = 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER
 G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **BW** **AKTUELLE TP**

TREFFERPKT.

MAX. **AKTUELL** **TEMPORÄR**
 STERBEND VERWUNDET
 8+ KO PRO STUFE
 RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN
 ZUSTÄNDE

ZAUBER-SG

GRUNDW. **CH** **KG** **G** **E** **M** **L**
 = 10

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG GGSTD. G E M L	WE KG GGSTD. G E M L	KO KG GGSTD. G E M L
NOTIZEN		

WAHRNEHMUNG

WE **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
 SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN**

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE = **ST** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
SCHADEN WÜRFEL **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**
WAFFE = **ST** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
SCHADEN WÜRFEL **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE = **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
SCHADEN WÜRFEL **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**
WAFFE = **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
SCHADEN WÜRFEL **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

ZAUBERANGRIFF

= **CH** **KG** **G** **E** **M** **L**

ZAUBER **SCHADEN**

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH **G** **E** **M** **L** KRIEGSWAFFEN **G** **E** **M** **L** WAFFENLOS **G** **E** **M** **L** ZAUBER **G** **E** **M** **L** ANDERE **G** **E** **M** **L**
 Kurzbogen, Kurzschild, Langschild, Peitsche, Rapier, Totschläger

FERTIGKEITEN OKKULTISMUS, DARBIETUNG UND 3 + IN

AKROBATIK	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK	ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

ZAUBER 5 Zaubertricks, 2 1. Grad	Kompositionszauber Du lernst den Kompositionszauber <i>Rettende Darbietung</i> und erlernst 1 Fokuspunkt. Du erlernst den Kompositionszaubertrick <i>Lied des Mutes</i> . Um einen Kompositionszauber zu wirken, nutzt du eine Art von Darbietung. Muse Okkulte Zauberei Wirke spontan okkulte Zauber aus deinem Repertoire. Zauberrepertoire Du kennst zwei okkulte Zauber des 1. Grades und fünf okkulte Zaubertricks. Wann immer du einen Zauberplatz erlangst, fügst du deinem Repertoire einen Zauber desselben Grades hinzu.	1.
+1 1. Grad		TALENT 2.
2 2. Grad	Blitzschnelle Reflexe Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe. Signaturzauber Wähle für jeden deiner Zaubergrade einen Zauber dieses Grades, den du auf einem höheren oder niedrigeren Zaubergrad wirken kannst.	3.
+1 2. Grad		TALENT 4.
2 3. Grad		5.
+1 3. Grad		TALENT 6.
2 4. Grad	Zauberexperte Kompetenzgrad Experte für okkulte Zauberangriffswürfe und Zauber-SG.	7.
+1 4. Grad		TALENT 8.
2 5. Grad	Große Zähigkeit KG Experte für Zähigkeitswürfe. Entschlossenheit KG Meister für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge.	9.
+1 5. Grad		TALENT 10.
2 6. Grad	Bardenwaffenexpertise KG Experte für Kurzbogen, Kurzsword, Langsword, Peitsche, Rapier, Totschläger. Erhalte bei Kritischem Treffer während aktiver Komposition Kritische Spezialisierung mit diesen Waffen und Waffenlosen Angriffen. Wachsamer Sinne KG Meister für Wahrnehmung.	11.
+1 6. Grad		TALENT 12.
2 7. Grad	Leichte Rüstungsexpertise Umgang Experte mit Leichter Rüstung und Ungerüsteter Verteidigung. Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende).	13.
+1 7. Grad		TALENT 14.
2 8. Grad	Zaubermeister Kompetenzgrad Meister für okkulte Zauberangriffswürfe und Zauber-SG.	15.
+1 8. Grad		TALENT 16.
2 9. Grad	Mächtige Entschlossenheit Kompetenzgrad Legende für Willen. Kritische Fehlschläge bei Willenswürfen sind Fehlschläge. Halber Schaden bei misslungenen Willenswürfen.	17.
+1 9. Grad		TALENT 18.
1 10. Grad	Magnum Opus Du erlangst einen Zauberplatz des 10. Grades. Zauberlegende Kompetenzgrad Legende für okkulte Zauberangriffswürfe und Zauber-SG.	19.
–		TALENT 20.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

PATHFINDER

CHARAKTER-BOGEN

- KOMPETENZGRAD (KG)
- Ungeübt +0
 - Geübt 2+Stufe
 - Experte 4+Stufe
 - Meister 6+Stufe
 - Legende 8+Stufe
- Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME _____

ABSTAMMUNG UND HERKUNFT _____

HINTERGRUND _____

SPIELERNAME _____

GRÖÙE _____ GESINNING _____

ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP) _____ GOTTHEIT _____

STUFE

HELDENPUNKTE



ATTRIBUTSWERTE

ST STÄRKE -MODIFIKATOR

GE GESCHICKLICHKEIT -MODIFIKATOR

KO KONSTITUTION -MODIFIKATOR

IN INTELLIGENZ -MODIFIKATOR

WE WEISHEIT -MODIFIKATOR

CH CHARISMA -MODIFIKATOR

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** **MAX.** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

= 10 ODER _____

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G **E** **M** **L** **G** **E** **M** **L** **G** **E** **M** **L** **G** **E** **M** **L**

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **AKTUELLE TP**

TREFFERPKT.

AKTUELL **TEMPORÄR**

STERBEND **VERWUNDET**

10+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

KLASSEN-SG

GRUNDW. **ST/GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

= 10

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX **WILLEN** **ZÄHIGKEIT**

GE **KG** **WE** **KG** **KO** **KG**

GGSTD. **G** **E** **M** **L** **GGSTD.** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.** **G** **E** **M** **L**

NOTIZEN _____

WAHRNEHMUNG

WE **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SINNE _____

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN** _____

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE **ST** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

WAFFE **ST** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **ST** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

WAFFE **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SCHADEN

WÜRFEL **SPEZIELL** **H** **W-SPEZ.** **SONSTIGES** **KATEGORIEN**

ZAUBERANGRIFF

= **CH** **KG** **G** **E** **M** **L**

ZAUBER **SCHADEN**

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH **G** **E** **M** **L**

KRIEGSWAFFEN **G** **E** **M** **L**

WAFFENLOS **G** **E** **M** **L**

ZAUBER **G** **E** **M** **L**

FERTIGKEITEN RELIGION, GOTTHEITFERTIGKEIT UND 2 + IN

AKROBATIK = **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

ARKANE KÜNSTE = **IN** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

ATHLETIK = **ST** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

DARBIETUNG = **CH** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

DIEBESKUNST = **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

DIPLOMATIE = **CH** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

EINSCHÜCHTERN = **CH** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

GESELLSCHAFTSKUNDE = **IN** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

HANDWERKSKUNST = **IN** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

HEILKUNDE = **WE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

HEIMLICHKEIT = **GE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.** **RÜSTUNG**

KENNTNIS = **IN** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

KENNTNIS = **IN** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

NATURKUNDE = **WE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

OKKULTISMUS = **IN** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

RELIGIONSKUNDE = **WE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

TÄUSCHUNG = **WE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

ÜBERLEBENSKUNST = **WE** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

SPEZIELL 1.

ABSTAMMUNG 1.

TALENT 1.

TALENT 5.

TALENT 9.

TALENT 13.

TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

HINTERGRUND

2.

4.

6.

8.

10.

12.

14.

16.

18.

20.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

7.

11.

15.

19.

BERUFUNG

BERUFUNG

GEBOTE DES GÜTEN

1. Niemals eine Handlung, die ein Anathema deiner Gottheit ist, oder vorsätzlich eine böse Tat begehen.
2. Niemals einem wesentlich Unschuldigen Schaden zufügen oder gestatten, dass jemand zu Schaden kommt, wenn du es sinnvoll vereiteln könntest.

GEBOTE DER BERUFUNG

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

Streiterkodex

Gottheit und Berufung

Göttliche Waffe Erhalte Zugang zur Bevorzugten Waffe deiner Gottheit, sofern sie Ungewöhnlich ist. Ist es eine Einfache Waffe, so erhöhe den Schadenswürfel um eine Stufe.

Streiterreaktion

Stoßgebete Du erlangst einen Stoßgebetszauber deiner Berufung (mit 1 Fokuspunkt)

Schildblock

1.

TALENT 1.

TALENT 2.

Göttlicher Verbündeter **Reittierverbündeter** Du erhältst einen jungen Tiergefährten als Reittier.

Schildverbündeter Erhöhe die Härte des Schildes um 2 und seine TP und BW um die Hälfte.

Waffenverbündeter Wähle eine Waffe während deiner täglichen Vorbereitungen, um *Geister berührend*, *Untote zerstörend*, *Variabel* oder *Zurückkehrend* zu erhalten. Du erlangst den Kritischen Spezialisierungseffekt für die Waffe.

3.

Kompetenzgrad Experte für Einfach, Kriegswaffen und Waffenlos.

TALENT 4.

5.

TALENT 6.

Rüstungsexpertise Kompetenzgrad Experte für Leichte, Mittelschwere und Schwere Rüstungen und in Ungerüsteter Verteidigung.

Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende).

7.

TALENT 8.

Blitzschnelle Reflexe Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe. **Gestählt** Kompetenzgrad Meister für Zähigkeitswürfe. Erfolge bei Zähigkeitswürfen sind Kritische Erfolge.

Göttliches Niederstrecken Streiterreaktion verbessert sich. **Streiterexpertise** Kompetenzgrad Experte für Streiterklassen-SG, göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SG.

9.

TALENT 10.

Erhebung Streiterreaktion stärkt nahe Verbündete.

Göttlicher Wille Kompetenzgrad Meister für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge. **Wachsamkeit** Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung.

11.

TALENT 12.

Rüstungsmeisterschaft Kompetenzgrad Meister für Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung.

Waffenmeisterschaft Kompetenzgrad Meister für Einfache, Kriegswaffen und Waffenlos.

13.

TALENT 14.

Mächtige Waffenspezialisierung +4 Schaden (Experte), +6 (Meister), +8 (Legende).

15.

TALENT 16.

Rüstungslegende Kompetenzgrad Legende für Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. **Streitermeisterschaft** Kompetenzgrad Meister für Streiterklassen-SG, göttliche Zauberangriffswürfe und Zauber-SG.

17.

TALENT 18.

Heldenhafter Widerstand Du erlangst den Stoßgebetszauber *Heldenhafter Widerstand*.

19.

TALENT 20.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME

AKTIONEN

KATEGORIEN

SEITEN

BESCHREIBUNG

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN



STREITERREAKTION

AUSLÖSER
BESCHREIBUNG

Schildblock **Auslöser** Du hast deinen Schild gehoben und würdest durch einen physischen Angriff Schaden erleiden. **Effekt** Dein Schild schützt vor Schaden in maximal der Höhe seiner Härte. Verbleibender Schaden wird jeweils von dir und dem Schild erlitten.

NAME

FREIE AKTION
 REAKTION

KATEGORIEN

SEITEN

AUSLÖSER
BESCHREIBUNG

PATHFINDER

CHARAKTER-BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	
ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)	GRÖÖE	GESINNING
	GOTTHEIT	



STUFE
HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST <small>-MODIFIKATOR</small>	STÄRKE	
GE <small>-MODIFIKATOR</small>	GESCHICKLICHKEIT	
KO <small>-MODIFIKATOR</small>	KONSTITUTION	
IN <small>-MODIFIKATOR</small>	INTELLIGENZ	
WE <small>-MODIFIKATOR</small>	WEISHEIT	
CH <small>-MODIFIKATOR</small>	CHARISMA	

ZAUBER-SG

GRUNDW.	WE	KG	G	E	M	L
= 10						

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** **MAX.** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

= 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **BW** **AKTUELLE TP**

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG GGSTD. G E M L	WE KG GGSTD. G E M L	KO KG GGSTD. G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. **AKTUELL** **TEMPORÄR**

8+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN**

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE		=	ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.
SCHADEN									
WÜRFEL	ST	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN				
		S							
		W							

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE		=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.
SCHADEN									
WÜRFEL	SPEZIELL	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN				
		S							
		W							

ZAUBERANGRIFF

 = WE KG G E M L

ZAUBER

SCHADEN

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH KRIEGSWAFFEN WAFFENLOS ZAUBER BEVORZUGT

G E M L G E M L G E M L G E M L G E M L

FERTIGKEITEN RELIGION, GOTTHEITFERTIGKEIT UND 2 + IN

AKROBATIK		=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE		=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK		=	ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG		=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE		=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE		=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS		=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS		=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE		=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS		=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE		=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG		=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST		=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

Schildblock ➔ **Auslöser** Du hast deinen Schild gehoben und würdest durch einen physischen Angriff Schaden erleiden. **Effekt** Dein Schild schützt vor Schaden in maximal der Höhe seiner Härte. Verbleibender Schaden wird jeweils von dir und dem Schild erlitten, was dazu führen kann, dass der Schild Beschädigt oder zerstört wird.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

ZAUBER	Gottheit Geübte Fertigkeit, Bevorzugte Waffe, Zauber und Anathema. Göttlicher Quell Je nach Gottheit erhältst du 1 + CH <input type="checkbox"/> <i>Leid-</i> oder <input type="checkbox"/> <i>Heilung-</i> Zauber deines höchsten Zaubergades. Göttliche Zauberei Du kannst gewöhnliche Zauber von der Liste der göttlichen Zauber vorbereiten. Erste Doktrin Wähle Klosterbruder oder Kriegspriester: <input type="checkbox"/> Klosterbruder Klerikertalent Domäneneingeweihter <input type="checkbox"/> Kriegspriester Geübt mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen, Experte für Zähigkeitswürfe, Allgemeines Talent Schildblock. Wenn Bevorzugte Waffe deiner Gottheit eine Einfache Waffe ist, erhältst du das Klerikertalent Gefährliche Einfache Waffe. 1.
5 Zaubers-tricks, 2 1. Grad	
+1 1. Grad	TALENT 2.
2 2. Grad	Zweite Doktrin <input type="checkbox"/> Klosterbruder Kompetenzgrad Experte für Zähigkeitswürfe <input type="checkbox"/> Kriegspriester Kompetenzgrad Geübt für Kriegswaffen. 3.
+1 2. Grad	TALENT 4.
2 3. Grad	Wachsamkeit Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung. 5.
+1 3. Grad	TALENT 6.
2 4. Grad	Dritte Doktrin <input type="checkbox"/> Klosterbruder Kompetenzgrad Experte für göttliche Zaubers-angriffswürfe und Zauber-SG. <input type="checkbox"/> Kriegspriester Kompetenzgrad Experte für Einfache, Bevorzugte Waffe und Waffenlos. Du erhältst Kritischen Spezialisierungseffekt der Bevorzugten Waffe mit Zauber-SG. 7.
+1 4. Grad	TALENT 8.
2 5. Grad	Entschlossenheit Kompetenzgrad Meister für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge. 9.
+1 5. Grad	TALENT 10.
2 6. Grad	Vierte Doktrin <input type="checkbox"/> Klosterbruder Kompetenzgrad Experte für Bevorzugte Waffe. Du erhältst Kritischen Spezialisierungseffekt der Bevorzugten Waffe mit Zauber-SG. <input type="checkbox"/> Kriegspriester Kompetenzgrad Experte für göttliche Zaubersangriffswürfe und Zauber-SGs. Blitzschnelle Reflexe Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe. 11.
+1 6. Grad	TALENT 12.
2 7. Grad	Göttliche Verteidigung KG Experte für Ungerüstete Verteidigung. <input type="checkbox"/> Kriegspriester KG Experte mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen. Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende). 13.
+1 7. Grad	TALENT 14.
2 8. Grad	Fünfte Doktrin <input type="checkbox"/> Klosterbruder KG Meister für göttliche Zaubersangriffswürfe und Zauber-SGs. <input type="checkbox"/> Kriegspriester KG Meister für Zähigkeitswürfe. Erfolge bei Zähigkeitswürfen sind Kritische Erfolge. 15.
+1 8. Grad	TALENT 16.
2 9. Grad	17.
+1 9. Grad	TALENT 18.
1 10. Grad	Abschließende Doktrin <input type="checkbox"/> Klosterbruder KG Legende für göttliche Zaubersangriffswürfe und Zauber-SGs. <input type="checkbox"/> Kriegspriester KG Meister für göttliche Zaubersangriffswürfe und Zauber-SGs. Wundersamer Zauber Zauberplatz des 10. Grades. 19.
	TALENT 20.

GOTTHEIT

GOTTHEIT	ANHÄNGERGESINNUNG
KLERIKERZAUBER	
EDIKTE UND ANATHEMA	

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION	KATEGORIEN	SEITEN
	<input type="checkbox"/> REAKTION		
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

PATHFINDER

CHARAKTER-BOGEN

- KOMPETENZGRAD (KG)
- Ungeübt +0
 - Geübt 2+Stufe
 - Experte 4+Stufe
 - Meister 6+Stufe
 - Legende 8+Stufe
- ◆ Einfache Aktion
 ◆◆ Aktivität (2 Aktionen)
 ◆◆◆ Aktivität (3 Aktionen)
 ◆ Freie Aktion
 ↻ Reaktion

CHARAKTERNAME	ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	GRÖÙE
ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)	GESINNUNG	GOTTHEIT

STUFE
HELDENPUNKTE



ATTRIBUTSWERTE

ST	STÄRKE	
GE	GESCHICKLICHKEIT	
KO	KONSTITUTION	
IN	INTELLIGENZ	
WE	WEISHEIT	
CH	CHARISMA	

KLASSEN-SG

GRUNDW.	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.
= 10							

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** **MAX.** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**

= 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **BW** **AKTUELLE TP**

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE	WE	KO
KG	KG	KG
GGSTD.	GGSTD.	GGSTD.
G E M L	G E M L	G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. AKTUELL TEMPORÄR

STERBEND VERWUNDET

8+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE

KG

G

E

M

L

GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE = ST KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE = GE KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

ZAUBERANGRIFF

ZAUBER = WE KG G E M L

SCHADEN

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH KRIEGSWAFFEN WAFFENLOS ZAUBER ANDERE

G E M L G E M L G E M L G E M L G E M L

FERTIGKEITEN NATURKUNDE, ORDENSFERTIGKEIT UND 3 + IN

AKROBATIK		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

Druidisch

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

Schildblock ➔ **Auslöser** Du hast deinen Schild gehoben und würdest durch einen physischen Angriff Schaden erleiden. **Effekt** Dein Schild schützt vor Schaden in maximal der Höhe seiner Härte. Verbleibender Schaden wird jeweils von dir und dem Schild erlitten, was dazu führen kann, dass der Schild Beschädigt oder zerstört wird.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

ZAUBER 5 Zaubertricks, 2 1. Grad	Druidenorden Gewährt ein Klassentalent, einen Ordenszauber (mit 1 Fokuspunkt) und eine Geübte Fertigkeit. Naturzauberei Du kannst gewöhnliche Zauber von der Liste der Naturzauber vorbereiten. Schildblock Tierempathie Du kannst Diplomatie nutzen, um Tiere zu beeindrucken und sehr einfache Dinge von ihnen zu erbitten.	1.
+1 1. Grad		TALENT 2.
2 2. Grad	Wachsamkeit Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung. Große Zähigkeit Kompetenzgrad Experte für Zähigkeitswürfe.	3.
+1 2. Grad		TALENT 4.
2 3. Grad	Blitzschnelle Reflexe Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe.	5.
+1 3. Grad		TALENT 6.
2 4. Grad	Zauberexperte Kompetenzgrad Experte für Naturzauberangriffswürfe und Naturzauber-SG.	7.
+1 4. Grad		TALENT 8.
2 5. Grad		9.
+1 5. Grad		TALENT 10.
2 6. Grad	Druidenwaffenexpertise KG Experte für Einfache Waffen und Waffenlose Angriffe. Entschlossenheit KG Meister für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge.	11.
+1 6. Grad		TALENT 12.
2 7. Grad	Mittelschwere Rüstungsexpertise Kompetenzgrad Experte für Leichte Rüstungen, Mittelschwere Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende).	13.
+1 7. Grad		TALENT 14.
2 8. Grad	Zaubermeister KG Meister für Naturzauberangriffe und deinen Zauber-SG.	15.
+1 8. Grad		TALENT 16.
2 9. Grad		17.
+1 9. Grad		TALENT 18.
1 10. Grad	Zauberlegende KG Legende für Naturzauberangriffe und deinen Zauber-SG. Hierophant Du erhältst einen Zauberplatz des 10. Grades.	19.
		TALENT 20.

ORDEN

ORDEN
ORDENSAUBER
SONSTIGE VORTEILE

ANATHEMA

Du verlierst deine magischen Fähigkeiten, solltest du Metallrüstungen oder -schilde tragen, Stätten der Natur schänden, Nichtdruiden Druidisch beibringen oder weitere Anathema gemäß deinem Druidenorden begehen.

ORDENSANATHEMA

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION	KATEGORIEN	SEITEN
	<input type="checkbox"/> REAKTION		
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

PATHFINDER CHARAKTER- BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Geübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	
ERFAHRUNGS- PUNKTE (EP)	GRÖÖE	GESINNING
	GOTTHEIT	

STUFE
HELDENPUNKTE



ATTRIBUTSWERTE

ST -MODIFIKATOR	STÄRKE	
GE -MODIFIKATOR	GESCHICKLICHKEIT	
KO -MODIFIKATOR	KONSTITUTION	
IN -MODIFIKATOR	INTELLIGENZ	
WE -MODIFIKATOR	WEISHEIT	
CH -MODIFIKATOR	CHARISMA	

KLASSEN-SG

GRUNDW.	ST/GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.
= 10							

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** MAX. **KG** **G** **E** **M** **L** GGSTD.

= 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + HÄRTE MAX. TP BW AKTUELLE TP

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG GGSTD. G E M L	WE KG GGSTD. G E M L	KO KG GGSTD. G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. AKTUELL TEMPORÄR

STERBEND VERWUNDET

10+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE METER BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

W S W

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

W S W

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH	KRIEGSWAFFEN	WAFFENLOS	SPEZIAL	MEISTERSCHAFT (S.)
G E M L	G E M L	G E M L	G E M L	G E M L

FERTIGKEITEN AKROBATIK/ATHLETIK UND 3 + IN

AKROBATIK		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

Gelegenheitsangriff Schildblock	1.
	TALENT 1.
	TALENT 2.
Tapferkeit KG Experte für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen gegen Furcht sind Kritische Erfolge. Reduziere den Zustandswert von Verängstigt um 1.	3.
	TALENT 4.
Kämpferwaffenmeisterschaft KG Meister für Einfache Waffen und Kriegswaffen einer Waffengruppe, Experte für Spezialwaffen. Zugang zu Kritischen Spezialisierungseffekten all dieser Waffen.	5.
	TALENT 6.
Schlachtfeldbeobachter KG Meister für Wahrnehmung. Situationsbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative.	7.
Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende).	TALENT 8.
Kämpferflexibilität Du erlangst jeden Tag ein Kämpfertalent der maximal 8. Stufe.	9.
Gestählt KG Meister für Zähigkeitswürfe. Erfolge bei Zähigkeitswürfen sind Kritische Erfolge.	TALENT 10.
Rüstungsexpertise KG Experte für Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. Du erlangst die Rüstungsspezialisierungseffekte von Mittelschwerer und Schwerer Rüstung.	11.
Kämpferexpertise KG Experte für deinen Kämpfer-SG.	TALENT 12.
Legendärer Waffenmeister KG Meister für Einfache Waffen und Kriegswaffen; KG Experte für Spezialwaffen. KG Legende für alle Einfachen und Kriegswaffen dieser Waffengruppe, KG Meister für Spezialwaffen dieser Waffengruppe.	13.
Entrinnen KG Meister für Reflexwürfe. Erfolge bei Reflexwürfen sind Kritische Erfolge.	TALENT 14.
Mächtige Waffenspezialisierung +4 Schaden (Experte), +6 (Meister), +8 (Legende).	15.
Verbesserte Flexibilität Du erlangst jeden Tag ein Kämpfertalent der maximal 14. Stufe.	TALENT 16.
Rüstungsmeisterschaft KG Meister für Rüstungen sowie für Ungerüstete Verteidigung.	17.
	TALENT 18.
Vielseitiger Waffenmeister KG Legende für Einfache Waffen, Kriegswaffen und Waffenlose Angriffe; KG Meister für Spezialwaffen und KG Meister für deinen Kämpfer-SG.	19.
	TALENT 20.

BONUSTALENTE

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

Gelegenheitsangriff ➔ **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius benutzt eine Bewegungsaktion oder eine Aktion der Kategorie Handhaben, macht einen Fernkampfangriff oder verlässt ein Feld während einer Bewegungsaktion. **Effekt** Angriff im Nahkampf gegen die auslösende Kreatur. Wenn dein Angriff ein Kritischer Treffer ist und der Auslöser eine Aktion der Kategorie Handhaben war, so unterbrichst du diese Aktion.

Schildblock ➔ **Auslöser** Du hast deinen Schild gehoben und würdest durch einen physischen Angriff Schaden erleiden. **Effekt** Dein Schild schützt vor Schaden in maximal der Höhe seiner Härte. Verbleibender Schaden wird jeweils von dir und dem Schild erlitten, was dazu führen kann, dass der Schild Beschädigt oder zerstört wird.

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

PATHFINDER CHARAKTER- BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	MONCH ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	
ERFAHRUNGS- PUNKTE (EP)	GRÖÖE	GESINNING
	GOTTHEIT	

STUFE
HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST -MODIFIKATOR	STÄRKE	
GE -MODIFIKATOR	GESCHICKLICHKEIT	
KO -MODIFIKATOR	KONSTITUTION	
IN -MODIFIKATOR	INTELLIGENZ	
WE -MODIFIKATOR	WEISHEIT	
CH -MODIFIKATOR	CHARISMA	

KLASSEN-SG

GRUNDW.	ST/GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.
= 10							

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** **MAX.** **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
 = 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER
 G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + **HÄRTE** **MAX. TP** **BW** **AKTUELLE TP**

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG	WE KG	KO KG
GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. **AKTUELL** **TEMPORÄR**
 STERBEND VERWUNDET

10+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE **KG** **G** **E** **M** **L** **GGSTD.**
 SINNE

BEWEGUNGS-RATE **METER** **BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN**

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE		=	ST	KG	G E M L	GGSTD.
SCHADEN						
WÜRFEL	ST	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN	
		S				
		W				

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE		=	GE	KG	G E M L	GGSTD.
SCHADEN						
WÜRFEL	SPEZIELL	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN	
		S				
		W				

ZAUBERANGRIFF

= **WE** **KG** **G** **E** **M** **L**

ZAUBER	SCHADEN

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH	KRIEGSWAFFEN	WAFFENLOS	ANDERE
G E M L	G E M L	G E M L	G E M L

FERTIGKEITEN 4 + IN

AKROBATIK		=	GE	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
ATHLETIK		=	ST	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG		=	CH	KG	G E M L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		=	GE	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE		=	CH	KG	G E M L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		=	CH	KG	G E M L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
HEILKUNDE		=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		=	GE	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
	KENNTNIS	=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
	KENNTNIS	=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
	NATURKUNDE	=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
	OKKULTISMUS	=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
	RELIGIONSKUNDE	=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
	TÄUSCHUNG	=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
	ÜBERLEBENSKUNST	=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	HERKUNFT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

Schlaghagel Machtvolle Fäuste Deine Faust verursacht 1W6 Schaden. Du erhältst keinen Situationsmalus von -2 auf tödliche Angriffe mit Nichttödlichen Waffenlosen Angriffen.	1.
	TALENT 1.
	TALENT 2.
Unglaubliche Fortbewegung +3 m Zustandsbonus für Bewegungsrate, solange du keine Rüstung trägst. Mystische Schläge Waffenlose Angriffe werden magisch.	3.
	TALENT 4.
Wachsamkeit Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung. Kampfkunsteperte KG Experte für Einfache Waffen und Waffenlose Angriffe.	5.
	TALENT 6.
Unglaubliche Fortbewegung +4,50 m. Weg zur Perfektion Kompetenzgrad für einen Rettungswurf deiner Wahl. Erfolge bei diesen Rettungswürfen sind Kritische Erfolge. Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende).	7.
	TALENT 8.
Metallene Schläge Waffenlose Angriffe werden als Kaltes Eisen und Silber behandelt. Mönchexpertise KG Experte für Klassen-SG sowie Zaubrerangriffe und Zaubrer-SG für Ki-Zauber.	9.
	TALENT 10.
Unglaubliche Fortbewegung +6 m. Zweiter Weg zur Perfektion Wähle einen anderen Rettungswurf für deinen Weg zur Perfektion.	11.
	TALENT 12.
Verteidigungsmeisterschaft KG Meister für Ungerüstete Verteidigung. Kampfkunstmeister KG Meister für Einfache Waffen und Waffenlose Angriffe.	13.
	TALENT 14.
Dritter Weg zur Perfektion KG Legende für einen Rettungswurf deines Wegs zur Perfektion oder Zweiten Wegs zur Perfektion. Kritische Fehlschläge bei diesen Rettungswürfen sind Fehlschläge, und du erleidest nur halben Schaden, sollte dir ein solcher Rettungswurf misslingen. Mächtige Waffenspezialisierung +4 Schaden (Experte), +6 (Meister), +8 (Legende). Unglaubliche Fortbewegung +9 m.	15.
	TALENT 16.
Adamantene Schläge Waffenlose Schläge werden als Adamant behandelt. Verteidigungslegende KG Legende für Ungerüstete Verteidigung und Klassen-SG sowie Zaubrerangriffe und Zaubrer-SG für Ki-Zauber.	17.
	TALENT 18.
Perfekte Kampfkunst (Glück) Solltest du bei deinem ersten Angriff während deines Zuges niedriger als 10 würfeln, so kannst du den Angriffswurf als eine 10 behandeln.	19.
	TALENT 20.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

Schlaghagel ♦ (Anstrengend) Führe zwei Waffenlose Angriffe aus. Treffen beide dieselbe Kreatur, so kombiniere den Schaden, ehe du Resistenzen und Schwächen zur Anwendung bringst. Dein Malus für Mehrfachangriffe kommt normal zur Anwendung. Da Schlaghagel die Kategorie Anstrengend besitzt, kannst du diese Aktion nur einmal pro Zug nutzen.

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

PATHFINDER CHARAKTER- BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
	HINTERGRUND	
	GRÖÖE	GESINNING
SPIELERNAME	GOTTHEIT	
ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)		

STUFE
HELDENPUNKTE



ATTRIBUTSWERTE

ST -MODIFIKATOR	STÄRKE	
GE -MODIFIKATOR	GESCHICKLICHKEIT	
KO -MODIFIKATOR	KONSTITUTION	
IN -MODIFIKATOR	INTELLIGENZ	
WE -MODIFIKATOR	WEISHEIT	
CH -MODIFIKATOR	CHARISMA	

KLASSEN-SG

GRUNDW.	ST/GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.
= 10							

RÜSTUNGSKLASSE

GRUNDW. **GE** MAX. **KG** **G** **E** **M** **L** GGSTD.

= 10 ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + HÄRTE MAX. TP BW AKTUELLE TP

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG	WE KG	KO KG
GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L	GGSTD. G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. AKTUELL TEMPORÄR

STERBEND VERWUNDET

10+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE METER BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

W S W

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

W S W

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH G E M L	KRIEGSWAFFEN G E M L	WAFFENLOS G E M L	ANDERE G E M L

FERTIGKEITEN NATURKUNDE, ÜBERLEBENSKUNST UND 4 + IN

AKROBATIK		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK		ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS		IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST		WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

JAGDBEUTE UND JÄGERVORTEIL

Jagdbeute ♦ (Konzentration) Wähle eine einzelne Kreatur, die du sehen, hören oder deren Spuren du folgen kannst, als deine Beute. Gegen sie erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Wahrnehmung zum Suchen und für Überlebenskunst zum Spuren folgen, du ignorierst zudem den Malus auf Fernkampfangriffe gegen Jagdbeute innerhalb der zweiten Entfernungreichweite deiner Waffe. Du kannst immer nur eine Jagdbeute haben.

JÄGERVORTEIL

☐ **Angriffshagel** Malus für Mehrfachangriffe gegenüber Jagdbeute von -3 (-2 mit einer agilen Waffe) beim zweiten Angriff und -6 (-4 mit einer agilen Waffe) bei weiteren Angriffen. ☐ **Präzision** Beim ersten Treffer einer Runde gegen deine Jagdbeute fügst du zusätzlich 1W8 Präzisionsschaden (11. 2W8 Schaden, 19. 3W8 Schaden) zu. ☐ **Austricksen** Situationsbonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern, Heimlichkeit, Täuschung und Wissen abrufen hinsichtlich der Jagdbeute sowie Situationsbonus von +1 auf deine RK gegen ihre Angriffe.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

Jagdbeute Jägervorteil	1.
	TALENT 1.
	TALENT 2.
Eiserner Wille KG Experte für Willenswürfe.	3.
	TALENT 4.
Waldläuferwaffenexpertise KG Experte für Einfache Waffen, Kriegswaffen sowie Waffenlose Angriffe. Zugang zu Kritischen Spezialisierungseffekten aller Einfachen Waffen und Kriegswaffen gegen Jagdbeute. Spurloser Schritt Ständig Spuren verwischen in natürlichen Geländearten, ohne sich mit halber Bewegungsrate fortbewegen zu müssen.	5.
	TALENT 6.
Entrinnen KG Meister für Reflexwürfe. Erfolge bei Reflexwürfen sind Kritische Erfolge. Wachsamer Sinne KG Meister für Wahrnehmung. Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende).	7.
	TALENT 8.
Heimvorteil Gegner in natürlichem Schwierigem Gelände, auf natürlichem unebenem Boden oder in Schwierigem Gelände aufgrund einer Vorrichtung erhalten dir gegenüber Auf dem Falschen Fuß. Waldläuferexpertise KG Experte für Waldläuferklassen-SG.	9.
	TALENT 10.
Gestählt Kompetenzgrad Meister für Zähigkeitswürfe. Erfolge bei Zähigkeitswürfen sind Kritische Erfolge. Mittelschwere Rüstungsexpertise KG Experte für Leichte, Mittelschwere Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. Wildnis durchqueren Ignoriere nichtmagisches Schwieriges Gelände.	11.
	TALENT 12.
Waffenmeisterschaft KG Meister für Einfache, Kriegswaffen sowie Waffenlose Angriffe.	13.
	TALENT 14.
Mächtige Waffenspezialisierung +4 Schaden (Experte), +6 (Meister), +8 (Legende). Unglaubliche Sinne KG Legendar für Wahrnehmung. Verbessertes Entrinnen KG Legende für Reflexwürfe. Kritischen Fehlschläge bei Reflexwürfen sind Fehlschläge und du erleidest nur halben Schaden.	15.
	TALENT 16.
Meisterhafter Jäger KG Meister für Klassen-SG. Ignoriere den Malus der zweiten und dritten Entfernungreichweite für Fernkampfaffen mit KG Meister. Bei KG Meister für Wahrnehmung erhältst du einen Situationsbonus von +4 für Suche oder Spuren verfolgen deiner Jagdbeute. Zusätzlicher Vorteil durch Jägervorteil.	17.
	TALENT 18.
Zweite Haut KG Meister für Leichte Rüstungen, Mittelschwere Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung. Normale Ruhe in Leichter oder Mittelschwerer Rüstung, statt Zustand Erschöpft zu erhalten.	19.
	TALENT 20.

BONUSTALENTE

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			
NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	FREIE AKTION REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

PATHFINDER CHARAKTER- BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME



ABSTAMMUNG UND HERKUNFT

HINTERGRUND

SPIELERNAME

GRÖÖE

GESINNING

ERFAHRUNGS-
PUNKTE (EP)

GOTTHEIT

STUFE

HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

<input type="text"/>	ST -MODIFIKATOR	STÄRKE	<input type="text"/>
<input type="text"/>	GE -MODIFIKATOR	GESCHICKLICHKEIT	<input type="text"/>
<input type="text"/>	KO -MODIFIKATOR	KONSTITUTION	<input type="text"/>
<input type="text"/>	IN -MODIFIKATOR	INTELLIGENZ	<input type="text"/>
<input type="text"/>	WE -MODIFIKATOR	WEISHEIT	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CH -MODIFIKATOR	CHARISMA	<input type="text"/>

KLASSEN-SG

<input type="text"/>	GRUNDW.	<input type="text"/>								
<input type="text"/>	= 10									

RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10

GRUNDW. ODER

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER
 G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild +

HÄRTE MAX. TP BW AKTUELLE TP

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX		WILLEN		ZÄHIGKEIT	
<input type="text"/>					
GE	KG	WE	KG	KO	KG
<input type="text"/>					
GGSTD.	G E M L	GGSTD.	G E M L	GGSTD.	G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX.

AKTUELL	TEMPORÄR
<input type="text"/>	<input type="text"/>
STERBEND	VERWUNDET
<input type="text"/>	<input type="text"/>

8+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-
RATE

METER

BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE <input type="text"/>	<input type="text"/>								
	=	ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
SCHADEN	WÜRFEL	ST	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN			
			S						
			W						

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE <input type="text"/>	<input type="text"/>								
	=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
SCHADEN	WÜRFEL	SPEZIELL	H	W-SPEZ.	SONSTIGES	KATEGORIEN			
			S						
			W						

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH	KRIEGSWAFFEN	WAFFENLOS	ANDERE	<input type="text"/>
G E M L	G E M L	G E M L	G E M L	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Kurzbogen, Kurzsword, Papier, Totschläger

FERTIGKEITEN HEIMLICHKEIT UND 7 + IN

AKROBATIK	<input type="text"/>	=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
										-
ARKANE KÜNSTE	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK	<input type="text"/>	=	ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
										-
DARBIETUNG	<input type="text"/>	=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST	<input type="text"/>	=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
										-
DIPLOMATIE	<input type="text"/>	=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN	<input type="text"/>	=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT	<input type="text"/>	=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
										-
<input type="text"/> KENNTNIS	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
<input type="text"/> KENNTNIS	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

SPEZIELL 1.

ABSTAMMUNG 1.

TALENT 1.

TALENT 5.

TALENT 9.

TALENT 13.

TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

HINTERGRUND

1. 11.

2. 12.

3. 13.

4. 14.

5. 15.

6. 16.

7. 17.

8. 18.

9. 19.

10. 20.

ALLGEMEINE TALENTE

3.

7.

11.

15.

19.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

Schurkenausrichtung

Hinterhältiger Angriff Du verursachst zusätzliche 1W6 Präzisionsschaden gegen Kreaturen Auf dem Falschen Fuß. Fernkampfangriffe und geworfene Nahkampfwaffen müssen dafür Agil oder Finesse besitzen. Erhöhe die Würfelanzahl auf der 5., 11., and 17. Stufe je um 1. **Überraschungsangriff** Würfelst du Heimlichkeit oder Täuschung für deine Initiative, erhalten Kreaturen gegenüber dir Auf dem Falschen Fuß. 1.

TALENT 1.

TALENT 2.

Vorteil verweigern Du erhältst Auf dem Falschen Fuß nicht, wenn Kreaturen deiner Stufe oder niedriger dich flankieren oder dir gegenüber Unentdeckt oder Versteckt sind, oder Überraschungsangriffe gegen dich ausführen. 3.

TALENT 4.

Waffentricks KG Experte für Einfache Waffen, Kurzbogen, Kurzsword, Rapier, Totschläger sowie Waffenlose Angriffe. Du erhältst Kritischen Spezialisierungseffekt gegen Kreaturen Auf dem Falschen Fuß mit Einfachen Waffen mit Agil oder Finesse oder aufgeführten Waffen. 5.

TALENT 6.

Entrinnen KG Meister für Reflexwürfe. Erfolge bei Reflexwürfen sind Kritische Erfolge.

Wachsamer Sinne KG Meister für Wahrnehmung.

Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende). 7.

TALENT 8.

Schwächerer Schlag

Große Zähigkeit KG Experte für Zähigkeitswürfe. 9.

TALENT 10.

Schurkenexpertise KG Experte für Schurkenklassen-SG. 11.

TALENT 12.

Leichte Rüstungsexpertise KG Experte für Leichte Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung.

Meisterhafte Waffentricks KG Meister für Einfache Waffen, Kurzbogen, Kurzsword, Rapier, Totschläger sowie Waffenlose Angriffe. **Unglaubliche Sinne** KG Legendar für Wahrnehmung.

Verbessertes Entrinnen KG Legende für Reflexwürfe. Kritischen Fehlschläge bei Reflexwürfen sind Fehlschläge und du erleidest nur halben Schaden. 13.

TALENT 14.

Doppelte Schwächung Bringe wei Schwächungen mittels Schwächerer Schlag an.

Mächtige Waffenspezialisierung +4 Schaden (Experte), +6 (Meister), +8 (Legende). 15.

TALENT 16.

Entschlöpfer Verstand KG Meister für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge. 17.

TALENT 18.

Leichte Rüstungsmeisterschaft KG Meister für Leichte Rüstungen und Ungerüstete Verteidigung.

Meisterhafter Schlag KG Meister für Schurkenklasse-SG. 19.

TALENT 20.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN

BESCHREIBUNG

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN

BESCHREIBUNG

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

Schwächerer Schlag **↔ Auslöser** Dein Angriff trifft eine Kreatur Auf dem Falschen Fuß und fügt ihr Schaden zu. **Effekt** Bis zum Ende deines nächsten Zuges erleidet Ziel entweder einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsraten oder es erhält den Zustand Kraftlos 1. **☐ 9.**

Meisterhafter Schlag **↔ Auslöser** Dein Angriff trifft eine Kreatur Auf dem Falschen Fuß und fügt ihr Schaden zu. **Effekt** Ziel legt Zähigkeitswurf gegen deinen Klassen-SG ab, dann für 1 Tag immun: **Kritischer Erfolg** Unbetroffen, **Erfolg** Kraftlos 2 bis zum Ende deines nächsten Zuges; **Fehlschlag** Gelähmt für 4 Runden; **Kritischer Fehlschlag** Gelähmt für 4 Runden, Bewusstlos für 2 Stunden, oder Tod. **☐ 19.**

NAME	FREIE AKTION	KATEGORIEN	SEITEN
	REAKTION		

AUSLÖSER
BESCHREIBUNG

PATHFINDER

CHARAKTER-BOGEN

- KOMPETENZGRAD (KG)
- Ungeübt +0
 - Geübt 2+Stufe
 - Experte 4+Stufe
 - Meister 6+Stufe
 - Legende 8+Stufe
- ◆ Einfache Aktion
 ◆◆ Aktivität (2 Aktionen)
 ◆◆◆ Aktivität (3 Aktionen)
 ◆ Freie Aktion
 ↻ Reaktion

CHARAKTERNAME

SPIELERNAME

ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)



ABSTAMMUNG UND HERKUNFT

HINTERGRUND

GRÖÖE

GESINNING

GOTTHEIT

STUFE

HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST -MODIFIKATOR	STÄRKE	
GE -MODIFIKATOR	GESCHICKLICHKEIT	
KO -MODIFIKATOR	KONSTITUTION	
IN -MODIFIKATOR	INTELLIGENZ	
WE -MODIFIKATOR	WEISHEIT	
CH -MODIFIKATOR	CHARISMA	

ZAUBER-SG

GRUNDW. CH KG G E M L

= 10

RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10

GRUNDW. GE MAX. KG G E M L GGSTD.

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G E M L G E M L G E M L G E M L

Schild + HÄRTE MAX. TP BW AKTUELLE TP

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX		WILLEN		ZÄHIGKEIT	
GE	KG	WE	KG	KO	KG
GGSTD.	G E M L	GGSTD.	G E M L	GGSTD.	G E M L

NOTIZEN

TREFFERPKT.

MAX. AKTUELL TEMPORÄR

STERBEND VERWUNDET

6+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE METER BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE = ST KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

WAFFE = ST KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE = GE KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

WAFFE = GE KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

ZAUBERANGRIFF

ZAUBER = CH KG G E M L

SCHADEN

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH KRIEGSWAFFEN WAFFENLOS ZAUBER ANDERE

G E M L G E M L G E M L G E M L G E M L

FERTIGKEITEN BLUTLINIENFERTIGKEIT UND 2 + IN

AKROBATIK		=	GE	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNSTE		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
ATHLETIK		=	ST	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG		=	CH	KG	G E M L	GGSTD.	
DIEBESKUNST		=	GE	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE		=	CH	KG	G E M L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN		=	CH	KG	G E M L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
HEILKUNDE		=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT		=	GE	KG	G E M L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
KENNTNIS		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
NATURKUNDE		=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
OKKULTISMUS		=	IN	KG	G E M L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE		=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG		=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST		=	WE	KG	G E M L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER BESCHREIBUNG			

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER BESCHREIBUNG			

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

ZAUBER 5 Zaubertricks, 3 1. Grad	Blutlinie Bestimmt über Tradition, Blutlinienfertigkeiten, verliehene Zauber, Blutlinienzauber und Blutmagie. Zauberrepertoire Du lernst zwei Zauber des 1. Grades und vier Zaubertricks, plus jeweils einen deiner Blutlinie. Wenn du neue Zaubergrade erhältst, erhältst du deinen Blutlinienzauber und wählst etwaige weitere Zauber aus. 1.
+1 1. Grad	TALENT 2.
3 2. Grad	Signaturzauber Wähle für jeden Zaubergrad einen Zauber als Signaturzauber, den du auf einem höheren oder niedrigeren Zauberplatz wirken kannst. 3.
+1 2. Grad	TALENT 4.
3 3. Grad	Magical Zähigkeit Kompetenzgrad Experte für Zähigkeitswürfe. 5.
+1 3. Grad	TALENT 6.
3 4. Grad	Zauberexperte KG Experte für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG. 7.
+1 4. Grad	TALENT 8.
3 5. Grad	Blitzschnelle Reflexe Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe. 9.
+1 5. Grad	TALENT 10.
3 6. Grad	Wachsamkeit Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung. Einfache Waffenerpertise KG Experte für Einfache Waffen und Waffenlose Angriffe. 11.
+1 6. Grad	TALENT 12.
3 7. Grad	Defensive Robe Kompetenzgrad Experte für Ungerüstete Verteidigung. Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende). 13.
+1 7. Grad	TALENT 14.
3 8. Grad	Zaubermeister KG Meister für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG. 15.
+1 8. Grad	TALENT 16.
3 9. Grad	Entschlossenheit Kompetenzgrad Meister für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge. 17.
+1 9. Grad	TALENT 18.
1 10. Grad	Idealbild der Blutlinie Du erhältst einen Zauberplatz des 10. Grades. Zauberlegende KG Legende für Zauberangriffswürfe und Zauber-SG. 19.
	TALENT 20.

BLUTLINIE

BLUTLINIE	Tradition _____
BLUTMAGIE	

PATHFINDER

CHARAKTER-BOGEN

KOMPETENZGRAD (KG)
 Ungeübt +0
 Geübt 2+Stufe
 Experte 4+Stufe
 Meister 6+Stufe
 Legende 8+Stufe

Einfache Aktion
 Aktivität (2 Aktionen)
 Aktivität (3 Aktionen)
 Freie Aktion
 Reaktion

CHARAKTERNAME	MAGIER ABSTAMMUNG UND HERKUNFT	
SPIELERNAME	HINTERGRUND	
ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)	GRÖÖE	GESINNING
	GOTTHEIT	

STUFE
HELDENPUNKTE

ATTRIBUTSWERTE

ST <small>-MODIFIKATOR</small>	STÄRKE	
GE <small>-MODIFIKATOR</small>	GESCHICKLICHKEIT	
KO <small>-MODIFIKATOR</small>	KONSTITUTION	
IN <small>-MODIFIKATOR</small>	INTELLIGENZ	
WE <small>-MODIFIKATOR</small>	WEISHEIT	
CH <small>-MODIFIKATOR</small>	CHARISMA	

ZAUBER-SG

GRUNDW. = 10

IN	KG	G	E	M	L
----	----	---	---	---	---

RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10

GRUNDW. GE MAX. KG GGSTD.

UNGERÜSTET LEICHT MITTELSCHWER SCHWER

G	E	M	L	G	E	M	L	G	E	M	L	G	E	M	L
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Schild + HÄRTE MAX. TP BW AKTUELLE TP

TREFFERPKT.

MAX. AKTUELL TEMPORÄR

STERBEND VERWUNDET

6+ KO PRO STUFE

RESISTENZEN & IMMUNITÄTEN

ZUSTÄNDE

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX	WILLEN	ZÄHIGKEIT
GE KG GGSTD. G E M L	WE KG GGSTD. G E M L	KO KG GGSTD. G E M L

NOTIZEN

WAHRNEHMUNG

WE KG G E M L GGSTD.

SINNE

BEWEGUNGS-RATE METER BEWEGUNGSARTEN & NOTIZEN

NAHKAMPFANGRIFFE

WAFFE = ST KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

WAFFE = ST KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL ST H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

FERNKAMPFANGRIFFE

WAFFE = GE KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

WAFFE = GE KG G E M L GGSTD.

SCHADEN WÜRFEL SPEZIELL H W-SPEZ. SONSTIGES KATEGORIEN

ZAUBERANGRIFF

= IN KG G E M L

ZAUBER SCHADEN

UMGANG MIT WAFFEN

EINFACH G E M L	KRIEGSWAFFEN G E M L	WAFFENLOS G E M L	ZAUBER G E M L	ANDERE G E M L
-----------------	----------------------	-------------------	----------------	----------------

Armbrust, Schwere Armbrust, Dolch, Knüppel, Stecken

FERTIGKEITEN ARKANE KÜNDE UND 2 + IN

AKROBATIK	<input type="text"/>	=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
ARKANE KÜNDE	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ATHLETIK	<input type="text"/>	=	ST	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DARBIETUNG	<input type="text"/>	=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
DIEBESKUNST	<input type="text"/>	=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
DIPLOMATIE	<input type="text"/>	=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
EINSCHÜCHTERN	<input type="text"/>	=	CH	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
GESELLSCHAFTSKUNDE	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HANDWERKSKUNST	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEILKUNDE	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
HEIMLICHKEIT	<input type="text"/>	=	GE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	RÜSTUNG
KENNTNIS	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
KENNTNIS	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
NATURKUNDE	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
OKKULTISMUS	<input type="text"/>	=	IN	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
RELIGIONSKUNDE	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
TÄUSCHUNG	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	
ÜBERLEBENSKUNST	<input type="text"/>	=	WE	KG	G	E	M	L	GGSTD.	

SPRACHEN

ABSTAMMUNGSTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

	SPEZIELL 1.
	ABSTAMMUNG 1.
	TALENT 1.
	TALENT 5.
	TALENT 9.
	TALENT 13.
	TALENT 17.

FERTIGKEITSTALENTE

	HINTERGRUND
	2.
	4.
	6.
	8.
	10.
	12.
	14.
	16.
	18.
	20.

ALLGEMEINE TALENTE

	3.
	7.
	11.
	15.
	19.

KLASSENTALENTE UND -FÄHIGKEITEN

ZAUBER 5 Zaubertricks, 2 1. Grad	Arkane Verbindung Schule Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz für jeden Grad, den du wirken kannst (nur für Zauber deiner Schule). Du erhältst Schulenzauber. <input type="checkbox"/> Universalistentalent Arkane Zauberei Zauberbuch enthält 10 arkane Zaubertricks und fünf arkane Zauber des 1. Grades. Füge mit jeder neuen Stufe 2 Zauber eines Grades hinzu, die du wirken kannst. Arkane Magisterarbeit _____ 1.
+1 1. Grad	TALENT 2.
2 2. Grad	3.
+1 2. Grad	TALENT 4.
2 3. Grad	Blitzschnelle Reflexe Kompetenzgrad Experte für Reflexwürfe. 5.
+1 3. Grad	TALENT 6.
2 4. Grad	Zauberexperte Kompetenzgrad Experte für arkane Zauberangriffswürfe und Zauber-SG. 7.
+1 4. Grad	TALENT 8.
2 5. Grad	Magische Zähigkeit Kompetenzgrad Experte für Zähigkeitswürfe. 9.
+1 5. Grad	TALENT 10.
2 6. Grad	Wachsamkeit Kompetenzgrad Experte für Wahrnehmung. Magierwaffenexpertise Kompetenzgrad Experte für Armbrust, Dolch, Kampfstab, Keule, Knüppel und Schwere Armbrust. 11.
+1 6. Grad	TALENT 12.
2 7. Grad	Defensive Robe Kompetenzgrad Experte für Ungerüstete Verteidigung. Waffenspezialisierung +2 Schaden (Experte), +3 (Meister), +4 (Legende). 13.
+1 7. Grad	TALENT 14.
2 8. Grad	Zaubermeister Kompetenzgrad Meister für arkane Zauberangriffswürfe und Zauber-SG. 15.
+1 8. Grad	TALENT 16.
2 9. Grad	Entschlossenheit Kompetenzgrad Meister für Willenswürfe. Erfolge bei Willenswürfen sind Kritische Erfolge. 17.
+1 9. Grad	TALENT 18.
1 10. Grad	Erzmagier Du erhältst einen Zauberplatz des 10. Grades. Zauberlegende KG Legende für arkane Zauberangriffswürfe und Zauber-SG. 19.
—	TALENT 20.

AKTIONEN UND AKTIVITÄTEN

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

NAME	AKTIONEN	KATEGORIEN	SEITEN
BESCHREIBUNG			

FREIE AKTIONEN UND REAKTIONEN

Gebundenen Gegenstand auszehren ♦ **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Anforderungen** Du hast während deines Zuges noch nicht gehandelt. **Effekt** In diesem Zug kannst du einen Zauber zu wirken, den du heute vorbereitet und bereits gewirkt hast, ohne einen Zauberplatz aufwenden zu müssen.

Universalist Du kannst dies einmal am Tag pro Zaubergrad nutzen.

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

NAME	<input type="checkbox"/> FREIE AKTION <input type="checkbox"/> REAKTION	KATEGORIEN	SEITEN
AUSLÖSER			
BESCHREIBUNG			

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Character Sheet Pack (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Author: Logan Bonner.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Charakterbogensatz (Zweite Edition)** © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, and Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Editors • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Production Artist • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluoncin

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Creative Officer • Erik Mona

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Manager • Dan Tharp

Licensing Manager • Glenn Elliott

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Customer Service & Community Manager • Sara Marie

Operations Manager • Will Chase

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Human Resources Generalist • Angi Hodgson

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH; **Übersetzung**: Kai Großkordt; **Lektorat**: Ulrich-Alexander Schmidt

Originaltitel • Pathfinder Character Sheet Pack (Second Edition)

Mitarbeiter Ulisses Spiele • **Administration** Carsten Moos, Marlies Plötz, Markus Plötz, Sven Paff **Marketing** Derya

Ocalan, Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Sebastian Wyrwall **Verlag** Nadine Hoffmann, Arne Frederic Kunz,

Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Maik Schmidt, Matthias Lück, Mirko Bader, **Verlag USA**

Bill Bridges, Darrell Hayhurst, Ross Watson, Timothy Brown **Vertrieb** Jan Hulverscheidt, Luca Giuliano, Saska

Steltner, Stefan Tannert, Stefanie Peuser, Sven Schlimgen, Thomas Schwertfeger

Originaltitel • Pathfinder Character Sheet Pack (Second Edition)

Mitarbeiter Ulisses Spiele • **Administration** Carsten Moos, Marlies Plötz, Markus Plötz, Sven Paff **Marketing** Derya

Ocalan, Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Sebastian Wyrwall **Verlag** Nadine Hoffmann, Arne Frederic Kunz,

Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Maik Schmidt, Matthias Lück, Mirko Bader, **Verlag USA**

Bill Bridges, Darrell Hayhurst, Ross Watson, Timothy Brown **Vertrieb** Jan Hulverscheidt, Luca Giuliano, Saska

Steltner, Stefan Tannert, Stefanie Peuser, Sven Schlimgen, Thomas Schwertfeger

GAME DESIGNER

Logan Bonner

COVER ARTIST

Wayne Reynolds

ART DIRECTION

Sarah E. Robinson

GRAPHIC DESIGN

Emily Crowell

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Character Sheet Pack (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, and Starfinder are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Printed in the EU.



DOKUMENTIERE DEINEN RUHM!

Erstelle legendäre Charaktere und halte deine epischsten Abenteuer mit dem *Charakterbogenset* für die Zweite Edition des *Pathfinder*-Rollenspiels fest. Dieses Set umfasst:

- Einen Umschlag für deine Charakterbögen, inklusive Regelreferenzen zu Aktivitäten, Zuständen und Regeln für Tod und Sterben.
- Spezialisierte Charakterbögen für jede Klasse aus dem *Pathfinder-Grundregelwerk Zweite Edition* mit den passenden Klassenfähigkeiten und Spezialaktionen.
- Einen Standard-Charakterbogen, der sich für jede beliebige Klasse eignet.
- Erweiterte Bögen für Inventar, Kampagnennotizen und Zauber sowie einen spezialisierten Bogen für Tiergefährten und Alchemie.

Dieses Set gehört:

ULISSES
SPIELE


paizo®

PATHFINDER®

US57004 PDF