

# CHARAKTERBOGEN



## SYMBOL-ERKLÄRUNG



BITTE AUSFÜLLEN



1W4

6

1W6



1W8



1W10



1W12



1W20



KRITISCHE BEDROHUNG



AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER



AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER



GEWÖHNLICHER ZAUBER

## A CHARAKTERNAME



VOLK

GESINNUNG  
GESCHLECHT

KLASSE

EP  
STUFE

## B ATTRIBUTSWERTE

## ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

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

## C VOLKSMERKMALE

### BEWEGUNGSRATE

|                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## D FERTIGKEITEN

KLASSEN-FERTIGKEIT RÄNGE ATTRIBUTS-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN GESAMT

|                          |                      |                      |                      |                      |                      |
|--------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| AKROBATIK                | <input type="text"/> |
| BLUFFEN                  | <input type="text"/> |
| DIPLOMATIE               | <input type="text"/> |
| HEILKUNDE                | <input type="text"/> |
| HEIMLICHKEIT             | <input type="text"/> |
| KLETTERN                 | <input type="text"/> |
| MECHANISMUS AUSSCHALTEN* | <input type="text"/> |
| MOTIV ERKENNEN           | <input type="text"/> |
| REITEN                   | <input type="text"/> |
| SCHWIMMEN                | <input type="text"/> |
| WAHRNEHMUNG              | <input type="text"/> |
| WISSEN (ARKANES)*        | <input type="text"/> |
| WISSEN (GEOGRAPHIE)*     | <input type="text"/> |
| WISSEN (GESCHICHTE)*     | <input type="text"/> |
| WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)*   | <input type="text"/> |
| WISSEN (LOKALES)*        | <input type="text"/> |
| WISSEN (NATUR)*          | <input type="text"/> |
| WISSEN (RELIGION)*       | <input type="text"/> |
| * NUR GEÜBT              | ZAUBERKUNDE*         | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## E BEHERRSCHE Waffen und Rüstungen

SCHILDE       MITTSCHWERE RÜSTUNGEN       EINFACHE WAFFEN  
 LEICHTE RÜSTUNGEN       SCHWERE RÜSTUNGEN       KRIEGSWAFFEN

## F KLASSENMERKMALE

### TREFFER-PUNKTE

|                |                      |                      |                      |                      |                      |
|----------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| REFLEXWURF     | <input type="text"/> |
| WILLENSWURF    | <input type="text"/> |
| ZÄHIGKEITSWURF | <input type="text"/> |
| ANGRIFFSBONUS  | <input type="text"/> |

## G WAFFEN UND ANGRiffe

|                  |                      |                      |                      |                      |                      |
|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| INITIATIVE       | <input type="text"/> |
| NAHKAMPFANGRIFF  | <input type="text"/> |
| FERNKAMPFANGRIFF | <input type="text"/> |
| WAFFE            | <input type="text"/> |
| ANGRIFFSBONUS    | <input type="text"/> |
| WAFFE            | <input type="text"/> |
| ANGRIFFSBONUS    | <input type="text"/> |

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK  +  +  +  + 10 =

## I TALENTE

|                      |                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> |
| <input type="text"/> |
| <input type="text"/> |
| <input type="text"/> |

## J AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



## K ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



J

## AUSRÜSTUNG

GM SM KM

L

## CHARAKTERBILD

K

## VORBEREITETE ZAUBER

**1. GRAD      2. GRAD      3. GRAD**

# MAGIERZAUBERBUCH

ZAUBERTRICKS: KÄLTESTRAHL, MAGIE ENTDECKEN, MAGIE LESEN, MAGIERHAND

M

## CHARAKTERHINTERGRUND

N

## BESIEGTE MONSTER



1

## VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |

P

## NOTIZEN



## AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER



## AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER



## GEWÖHNLICHER ZAUBER

# CHARAKTERBOGEN



## SYMBOL-ERKLÄRUNG



BITTE AUSFÜLLEN



1W4

6

1W6



1W8



1W10



1W12



1W20



KRITISCHE BEDROHUNG



AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER



AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER



GEWÖHNLICHER ZAUBER

## A CHARAKTERNAME



VOLK



KLASSE

EP  
STUFE

## B ATTRIBUTSWERTE

## ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

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

## C VOLKSMERKMALE

### BEWEGUNGSRATE

## D FERTIGKEITEN

KLASSEN-FERTIGKEIT RÄNGE ATTRIBUTS-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN GESAMT

|                          |                      |                      |                      |                      |                      |
|--------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| AKROBATIK                | <input type="text"/> |
| BLUFFEN                  | <input type="text"/> |
| DIPLOMATIE               | <input type="text"/> |
| HEILKUNDE                | <input type="text"/> |
| HEIMLICHKEIT             | <input type="text"/> |
| KLETTERN                 | <input type="text"/> |
| MECHANISMUS AUSSCHALTEN* | <input type="text"/> |
| MOTIV ERKENNEN           | <input type="text"/> |
| REITEN                   | <input type="text"/> |
| SCHWIMMEN                | <input type="text"/> |
| WAHRNEHMUNG              | <input type="text"/> |
| WISSEN (ARKANES)*        | <input type="text"/> |
| WISSEN (GEOGRAPHIE)*     | <input type="text"/> |
| WISSEN (GESCHICHTE)*     | <input type="text"/> |
| WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)*   | <input type="text"/> |
| WISSEN (LOKALES)*        | <input type="text"/> |
| WISSEN (NATUR)*          | <input type="text"/> |
| WISSEN (RELIGION)*       | <input type="text"/> |
| * NUR GEÜBT              | ZAUBERKUNDE*         | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## E BEHERRSCHE Waffen und Rüstungen

SCHILDE       MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN       EINFACHE WAFFEN  
 LEICHTE RÜSTUNGEN       SCHWERE RÜSTUNGEN       KRIEGSWAFFEN

## F KLASSENMERKMALE

### TREFFER-PUNKTE

|                |        |                      |        |                      |          |                      |                  |        |
|----------------|--------|----------------------|--------|----------------------|----------|----------------------|------------------|--------|
| REFLEXWURF     | KLASSE | <input type="text"/> | GE-MOD | <input type="text"/> | SONSTIGE | <input type="text"/> | =                | GESAMT |
| WILLENSWURF    | KLASSE | <input type="text"/> | WE-MOD | <input type="text"/> | SONSTIGE | <input type="text"/> | =                | GESAMT |
| ZÄHIGKEITSWURF | KLASSE | <input type="text"/> | KO-MOD | <input type="text"/> | SONSTIGE | <input type="text"/> | =                | GESAMT |
| ANGRIFFSBONUS  |        |                      |        |                      |          |                      | FERTIGKEITSRÄNGE |        |

## G WAFFEN UND ANGRiffe

|                  |                        |                      |                     |                      |            |          |
|------------------|------------------------|----------------------|---------------------|----------------------|------------|----------|
| INITIATIVE       | VERBESSERTE INITIATIVE | <input type="text"/> | GE-MOD              | <input type="text"/> | =          | GESAMT   |
| NAHKAMPFANGRIFF  | ANGRIFFSBONUS          | <input type="text"/> | ST-MOD              | <input type="text"/> | =          | GESAMT   |
| FERNKAMPFANGRIFF | ANGRIFFSBONUS          | <input type="text"/> | GE-MOD              | <input type="text"/> | =          | GESAMT   |
| WAFFE            |                        |                      |                     |                      |            |          |
| ANGRIFFSBONUS    | SCHADEN                |                      | KRITISCHE BEDROHUNG | SCHADENSART          | REICHWEITE | MUNITION |
| WAFFE            |                        |                      |                     |                      |            |          |
| ANGRIFFSBONUS    | SCHADEN                |                      | KRITISCHE BEDROHUNG | SCHADENSART          | REICHWEITE | MUNITION |

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK RÜSTUNG + SCHILD + GE-MOD + MAGIE + 10 = GESAMT

## I TALENTE

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

## J AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



## K ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



J

## AUSRÜSTUNG

GM SM KM

L

## CHARAKTERBILD

K

## VORBEREITETE ZAUBER

**1. GRAD      2. GRAD      3. GRAD**

## MAGIERZAUBERBUCH

ZAUBERTRICKS: KÄLTESTRAHL MAGIE ENTDECKEN MAGIE LESEN MAGIERHAND

M

## CHARAKTERHINTERGRUND

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

N

## BESIEGTE MONSTER



1

## VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |

P

## NOTIZEN



## AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER



## AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER



## GEWÖHNLICHER ZAUBER

# KÄMPFER



SPIELE DIESE ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:

- » DER STÄRKSTE UND  
ZÄHESTE ZU SEIN
- » DIE GRÖSSTEN WAFFEN  
ZU FÜHREN
- » DIE BESTE RÜSTUNG  
ZU TRAGEN
- » IN DEN KAMPF  
HINEINZUSTÜRMEN





## DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.



## ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributwerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributwert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributwurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributmodifikator (nicht den Attributwert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+3 (dein ST-Modifikator ist +3) würfeln.



## MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitsränge und Talente.



## FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kämpfer bist du geübt in athletischen Fähigkeiten.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitswurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitswurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+7 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank)  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)

### UND EINE BEWEGUNGSAKTION:

Befestige deinen Schild am Arm, um deine Rüstungsklasse zu verbessern  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf  
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor  
Löse deinen Schild vom Arm, um mehr Schaden zu verursachen  
Öffne oder schließe eine Tür  
Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)  
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen  
Lasse einen Gegenstand fallen  
Sage etwas

## KÄMPFER CHARAKTERBOGEN

### A CHARAKTERNAME

Valeros

GESINNUNG NG  
GESCHLECHT m

### B ATTRIBUTSWERTE

### ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

|                  |    |    |                |
|------------------|----|----|----------------|
| STÄRKE           | 16 | +3 | ST MODIFIKATOR |
| GESCHICKLICHKEIT | 15 | +2 | GE MODIFIKATOR |
| KONSTITUTION     | 12 | +1 | KO MODIFIKATOR |
| INTELLIGENZ      | 13 | +1 | IN MODIFIKATOR |
| WEISHEIT         | 8  | -1 | WE MODIFIKATOR |
| CHARISMA         | 10 | +0 | CH MODIFIKATOR |

### C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE 6 m (4 Felder)

Bonusfertigkeitsränge

Bonustalent

### D FERTIGKEITEN

### KLASSEN-FERTIGKEIT RÄNGE ATTRIBUTS-MODIFIKATOR SONSTIGE MOD-FIKATOREN GESAMT

|                          |                                     |   |      |   |      |
|--------------------------|-------------------------------------|---|------|---|------|
| AKROBATIK                | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 | +2   | 0 | = +3 |
| BLUFFEN                  | <input type="checkbox"/>            | 0 | +0   | 0 | = +0 |
| DIPLOMATIE               | <input type="checkbox"/>            | 0 | +0   | 0 | = +0 |
| HEILKUNDE                | <input type="checkbox"/>            | 0 | + -1 | 0 | = -1 |
| HEIMLICHKEIT             | <input type="checkbox"/>            | 0 | + 2  | 0 | = +2 |
| KLETTERN                 | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 | + 3  | 3 | = +7 |
| MECHANISMUS AUSSCHALTEN* | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |
| MOTIV ERKENNEN           | <input type="checkbox"/>            | 0 | + -1 | 0 | = -1 |
| REITEN                   | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | + 2  | 0 | = +2 |
| SCHWIMMEN                | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 | + 3  | 3 | = +7 |
| WAHRNEHMUNG              | <input type="checkbox"/>            | 1 | + -1 | 0 | = +0 |
| WISSEN (ARKANES)*        | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |
| WISSEN (GEOGRAPHIE)*     | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |
| WISSEN (GESCHICHTE)*     | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |
| WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)*   | <input checked="" type="checkbox"/> |   |      |   | =    |
| WISSEN (LOKALES)*        | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |
| WISSEN (NATUR)*          | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |
| WISSEN (RELIGION)*       | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |
| ZAUBERKUNDE*             | <input type="checkbox"/>            |   |      |   | =    |

\* NUR GEÜBT

### E BEHERRSCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

|  |  |  |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> SCHILDE           | <input type="checkbox"/> MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN | <input type="checkbox"/> EINFACHE WAFFEN |
| <input type="checkbox"/> LEICHTE RÜSTUNGEN | <input type="checkbox"/> SCHWERE RÜSTUNGEN       | <input type="checkbox"/> KRIEGSWAFFEN    |

# KLERIKER



SPIELE DIESE ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:

- » VERWUNDETE ZU HEILEN
- » VERBÜNDETE MITTELS MAGIE  
ZU BESCHÜTZEN
- » MAGIE EINZUSETZEN, UM VER-  
BÜNDETE IM KAMPF ZU STÄRKEN
- » EINEN KRUMMSÄBEL ZU FÜHREN
- » ANDEREN ÜBERZEUGEND  
ENTGEGEN ZU TREten
- » GEHEIMNISSE ÜBER DIE  
GÖTTER ZU KENNEN





## DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.



## ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributwerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributwert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributwurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributmodifikator (nicht den Attributwert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.



## MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitsränge und Talente.



## FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitswurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitswurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+1 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank oder einen Zauberstab)  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)  
Setze die Fähigkeit Abwendung des Todes ein (Abschnitt F)  
Setze die Fähigkeit Energie fokussieren ein (Abschnitt F)  
Wirke einen Zauber oder ein Gebet (Abschnitt K)

### UND EINE BEWEGUNGSAKTION:

Bewege dich bis zu 6 m weit  
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf  
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor  
Öffne oder schließe eine Tür  
Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)  
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen  
Lasse einen Gegenstand fallen  
Sage etwas

## KLERIKER CHARAKTERBOGEN



### CHARAKTERNAME

**Kyra**

GESINNUNG **NG**  
GESCHLECHT **w**



### ATTRIBUTSWERTE

### ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

|                  |           |    |                |
|------------------|-----------|----|----------------|
| STÄRKE           | <b>13</b> | +1 | ST MODIFIKATOR |
| GESCHICKLICHKEIT | <b>8</b>  | -1 | GE MODIFIKATOR |
| KONSTITUTION     | <b>14</b> | +2 | KO MODIFIKATOR |
| INTELLIGENZ      | <b>10</b> | +0 | IN MODIFIKATOR |
| WEISHEIT         | <b>17</b> | +3 | WE MODIFIKATOR |
| CHARISMA         | <b>12</b> | +1 | CH MODIFIKATOR |



### VOLKSMERKMALE

**BEWEGUNGSRATE 6 m (4 Felder)****Bonusfertigkeitsränge****Bonustalent**

### FERTIGKEITEN

| KLASSEN-FERTIGKEIT?      | RÄNGE                               | ATTRIBUTS-MODIFIKATOR | SONSTIGE MODIFIKATOREN | GESAMT  |
|--------------------------|-------------------------------------|-----------------------|------------------------|---------|
| AKROBATIK                | <input type="checkbox"/>            | 0 + -1                | 0 = -1                 | GE-MOD  |
| BLUFFEN                  | <input type="checkbox"/>            | 0 + 1                 | 0 = +1                 | CH-MOD  |
| DIPLOMATIE               | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 + 1                 | 3 = +5                 | WE-MOD  |
| HEILKUNDE                | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 + 3                 | 3 = +7                 | GE-MOD  |
| HEIMLICHKEIT             | <input type="checkbox"/>            | 0 + -1                | 0 = -1                 | ST-MOD  |
| KLETTERN                 | <input type="checkbox"/>            | 0 + 1                 | 0 = +1                 | GE-MOD  |
| MECHANISMUS AUSSCHALTEN* | <input type="checkbox"/>            |                       |                        |         |
| MOTIV ERKENNEN           | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 + 3                 | 0 = +3                 | WE-MOD  |
| REITEN                   | <input type="checkbox"/>            | 0 + -1                | 0 = -1                 | GE-MOD  |
| SCHWIMMEN                | <input type="checkbox"/>            | 0 + 1                 | 0 = +1                 | ST-MOD  |
| WAHRNEHMUNG              | <input type="checkbox"/>            | 0 + 3                 | 0 = +3                 | WE-MOD  |
| WISSEN (ARKANES)*        | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | IN-MOD  |
| WISSEN (GEOGRAPHIE)*     | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | IN-MOD  |
| WISSEN (GESCHICHTE)*     | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | IN-MOD  |
| WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)*   | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | IN-MOD  |
| WISSEN (LOKALES)*        | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | IN-MOD  |
| WISSEN (NATUR)*          | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | INT MOD |
| WISSEN (RELIGION)*       | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 + 0                 | 3 = +4                 | IN-MOD  |
| ZAUBERKUNDE*             | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | IN-MOD  |

\* NUR GEÜBT



### BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

SCHILDE       MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN       EINFACHE WAFFEN  
 LEICHTE RÜSTUNGEN       SCHWERE RÜSTUNGEN       KRIEGSWAFFEN

**Krummschwert**

# MAGIER



SPIELE DIESE ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:

- » FEINDE MIT FEUER  
NIEDERZUSTRECKEN
- » WAFFEN MITTELS TELEKINESE  
ZU SCHLEUDERN
- » GEHEIMNISSE DER MAGIE ZU  
KENNEN
- » GEHEIMNISSE VON URALTEM  
WISSEN ZU KENNEN
- » MAGISCHE SCHRIFTROLLEN  
ZU BENUTZEN





## DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.



## ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributwerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributwert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributwurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributmodifikator (nicht den Attributwert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.



## MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitsränge und Talente.



## FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitswurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitswurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+1 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank oder einen Zauberstab)  
Benutze deine Arkane Verbindung oder Hand des Lehrlings (Abschnitt F)  
Bewege dich bis zu 6 m weit  
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)  
Wirke einen Zauber oder einen Zaubertrick (Abschnitt K)

### UND EINE BEWEGUNGSAKTION:

Bewege dich bis zu 9 m weit  
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf  
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor  
Öffne oder schließe eine Tür  
Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)  
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen  
Lasse einen Gegenstand fallen  
Sage etwas

## MAGIER CHARAKTERBOGEN



### CHARAKTERNAME

Ezren

GESINNUNG RN  
GESCHLECHT m



### ATTRIBUTSWERTE

### ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

|                  |    |    |                |
|------------------|----|----|----------------|
| STÄRKE           | 12 | +1 | ST MODIFIKATOR |
| GESCHICKLICHKEIT | 10 | +0 | GE MODIFIKATOR |
| KONSTITUTION     | 13 | +1 | KO MODIFIKATOR |
| INTELLIGENZ      | 17 | +3 | IN MODIFIKATOR |
| WEISHEIT         | 14 | +2 | WE MODIFIKATOR |
| CHARISMA         | 8  | -1 | CH MODIFIKATOR |



### VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE 9 m (6 Felder)

Bonusfertigkeitsränge

Bonustalent



### FERTIGKEITEN

| KLASSEN-FERTIGKEIT       | RÄNGE                               | ATTRIBUTS-MODIFIKATOR | SONSTIGE MODIFIKATOREN | GESAMT |
|--------------------------|-------------------------------------|-----------------------|------------------------|--------|
| AKROBATIK                | <input type="checkbox"/>            | 0                     | +0                     | = +0   |
| BLUFFEN                  | <input type="checkbox"/>            | 0                     | +1                     | = -1   |
| DIPLOMATIE               | <input type="checkbox"/>            | 0                     | +1                     | = -1   |
| HEILKUNDE                | <input type="checkbox"/>            | 1                     | +2                     | = +3   |
| HEIMLICHKEIT             | <input type="checkbox"/>            | 0                     | 0                      | = +0   |
| KLETTERN                 | <input type="checkbox"/>            | 0                     | +1                     | = +1   |
| MECHANISMUS AUSSCHALTEN* | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | =      |
| MOTIV ERKENNEN           | <input type="checkbox"/>            | 0                     | +2                     | = +2   |
| REITEN                   | <input type="checkbox"/>            | 0                     | 0                      | = +0   |
| SCHWIMMEN                | <input type="checkbox"/>            | 1                     | +1                     | = +2   |
| WAHRNEHMUNG              | <input type="checkbox"/>            | 1                     | +2                     | = +3   |
| WISSEN (ARKANES)*        | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | 3                      | = +7   |
| WISSEN (GEOGRAPHIE)*     | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | =      |
| WISSEN (GESCHICHTE)*     | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | 3                      | = +7   |
| WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)*   | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | =      |
| WISSEN (LOKALE)*         | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | =      |
| WISSEN (NATUR)*          | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | =      |
| WISSEN (RELIGION)*       | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | =      |
| ZAUBERKUNDE*             | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | 3                      | = +7   |

\* NUR GEÜBT



### BEHERRSCHE Waffen und Rüstungen

|  |  |  |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> SCHILDE           | <input type="checkbox"/> MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN | <input type="checkbox"/> EINFACHE WAFFEN |
| <input type="checkbox"/> LEICHTE RÜSTUNGEN | <input type="checkbox"/> SCHWERE RÜSTUNGEN       | <input type="checkbox"/> KRIEGSWAFFEN    |
| <b>Knüppel</b>                             | <b>Leichte Armbrust</b>                          | <b>Kampfstab</b>                         |
| <b>Dolch</b>                               | <b>Schwere Armbrust</b>                          |  |

# SCHÜRKER



SPIELE DIESER ART VON  
CHARAKTER, WENN DU  
INTERESSE AN FOLGENDEN  
DINGEN HAST:

- » ZU SCHLEICHEN
- » AKROBATISCHE MEISTER-  
LEISTUNGEN ZU VOLLBRINGEN
- » ZU FECHTEN
- » SCHLÖSSER ZU KNACKEN
- » FALLEN ZU FINDEN
- » GEHEIMNISSE AUFZUDECKEN
- » MONSTER HINTERRÜCKS  
NIEDERZUSTECHEN, WENN  
DIESE ABGELENKT SIND



## A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

## B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributwerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributwert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributmodifikator.

 Manchmal musst du einen Attributwurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributmodifikator (nicht den Attributwert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.

## C ELFISCHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Elf kannst du bei schwachem Licht doppelt so weit sehen wie ein Mensch und erhältst einen Bonus von +2 bei Würfen auf deine Fertigkeit Wahrnehmung (Abschnitt D).

## D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.

 Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitswurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitswurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

## WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

### DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Beginne ein Schloss zu öffnen  
Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank)  
Bewege dich bis zu 9 m weit  
Bewege dich mit Heimlichkeit bis zu 4,50 m weit  
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)

### UND EINE BEWEGUNGSAKTION:

Bewege dich bis zu 9 m weit  
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf  
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor  
Öffne oder schließe eine Tür  
Ziehe eine Waffe

### UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)  
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen  
Lasse einen Gegenstand fallen  
Sage etwas

## SCHURKE CHARAKTERBOGEN

## A CHARAKTERNAME

**Merisiel**

GESINNUNG **CN**  
GESCHLECHT **w**

## B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

| ATTRIBUT         | WERT | MODIFIKATOR | ATTRIBUT | WERT        | MODIFIKATOR |
|------------------|------|-------------|----------|-------------|-------------|
| STÄRKE           | 12   | +1          | ST       | MODIFIKATOR |             |
| GESCHICKLICHKEIT | 17   | +3          | GE       | MODIFIKATOR |             |
| KONSTITUTION     | 12   | +1          | KO       | MODIFIKATOR |             |
| INTELLIGENZ      | 10   | +0          | IN       | MODIFIKATOR |             |
| WEISHEIT         | 13   | +1          | WE       | MODIFIKATOR |             |
| CHARISMA         | 10   | +0          | CH       | MODIFIKATOR |             |

## C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE **9 m (6 Felder)**

**Dämmersicht**

**Scharfe Sinne**

## D FERTIGKEITEN

| KLASSEN-FERTIGKEIT?      | RÄNGE                               | ATTRIBUTS-MODIFIKATOR | SONSTIGE MODIFIKATOREN | GESAMT |
|--------------------------|-------------------------------------|-----------------------|------------------------|--------|
| AKROBATIK                | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +3                     | = +7   |
| BLUFFEN                  | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +0                     | = +3   |
| DIPLOMATIE               | <input checked="" type="checkbox"/> | 0                     | +0                     | = 0    |
| HEILKUNDE                | <input checked="" type="checkbox"/> | 0                     | +1                     | = +1   |
| HEIMLICHKEIT             | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +3                     | = +7   |
| KLETTERN                 | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +1                     | = +3   |
| MECHANISMUS AUSSCHALTEN* | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +3                     | = +7   |
| MOTIV ERKENNEN           | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +1                     | = +5   |
| REITEN                   | <input type="checkbox"/>            | 0                     | +3                     | = +3   |
| SCHWIMMEN                | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +1                     | = +5   |
| WAHRNEHMUNG              | <input checked="" type="checkbox"/> | 1                     | +1                     | = +7   |
| WISSEN (ARKANES)*        | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | =      |
| WISSEN (GEOGRAPHIE)*     | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | =      |
| WISSEN (GESCHICHTE)*     | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | =      |
| WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)*   | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | =      |
| WISSEN (LOKALES)*        | <input checked="" type="checkbox"/> |                       |                        | =      |
| WISSEN (NATUR)*          | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | =      |
| WISSEN (RELIGION)*       | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | =      |
| ZAUBERKUNDE*             | <input type="checkbox"/>            |                       |                        | =      |

\* NUR GEÜBT

## E BEHERRSCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

SCHILDE  MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN  EINFACHE WAFFEN  
 LEICHE RÜSTUNGEN  SCHWERE RÜSTUNGEN  KRIEGSWAFFEN

|                  |                    |                    |
|------------------|--------------------|--------------------|
| <b>Rapier</b>    | <b>Kurzschwert</b> | <b>Langschwert</b> |
| <b>Kurzbogen</b> | <b>Langbogen</b>   |                    |



# MERISIEL

Merisiel ist eine Elfe, die als Waise unter Menschen aufwuchs. Sie hat sich bereits auf unzähligen Schiffen als blinder Passagier versteckt und nannte schon viele Städte ihr Zuhause. Immer wenn ihre Menschenfreunde erwachsen wurden, während sie selbst jung blieb, zog sie weiter zum nächsten Ort. Merisiel ist zwar nicht die Weitsichtigste, aber dafür unglaublich flink und fähig im Umgang mit kleinen Gegenständen wie Dolchen und Dietrichen. Bis jetzt ist ihr noch kein Problem begegnet, das sich nicht mit einem Dolch lösen ließ.

Merisiels Lebenserfahrung hat sie gelehrt, die Dinge voll auszukosten, da es unmöglich ist zu sagen, wann die guten Zeiten vielleicht enden. Sie ist mit ihren Gedanken und Gefühlen stets offen und ausdrucksvoll. Sie ist ständig in Bewegung und plant, wie sie leicht an Geld gelangen kann – doch am Ende läuft es eigentlich immer darauf hinaus, dass sie entweder auf sich allein gestellt oder mit Hilfe ihrer geliebten Klingen schneller ist als alle anderen. Und sie würde es auch gar nicht anders wollen!



# PATHFINDER ROLLENSPIEL

|  |                      |                |
|--|----------------------|----------------|
|  | VOLK <b>Mensch</b>   | EP <b>0</b>    |
|  | KLASSE <b>Magier</b> | STUFE <b>1</b> |

|                |                        |                         |                               |
|----------------|------------------------|-------------------------|-------------------------------|
| <b>F</b>       | <b>KLASSENMERKMALE</b> | <b>TREFFER-PUNKTE</b>   | <b>7</b>                      |
| REFLEXWURF     | KLASSE <b>0</b>        | GE-MOD <b>0</b>         | SONSTIGE <b>0</b> = <b>+0</b> |
| WILLENSWURF    | KLASSE <b>2</b>        | WE-MOD <b>2</b>         | SONSTIGE <b>0</b> = <b>+4</b> |
| ZÄHIGKEITSWURF | KLASSE <b>0</b>        | KO-MOD <b>1</b>         | SONSTIGE <b>2</b> = <b>+3</b> |
| ANGRIFFSBONUS  | <b>0</b>               | <b>FERTIGKEITSRÄNGE</b> |                               |

**Arkane Verbindung: 1 Mal pro Tag**

**Hand des Lehrlings: 7 Mal pro Tag**

|                  |                                 |                     |                  |
|------------------|---------------------------------|---------------------|------------------|
| <b>G</b>         | <b>WAFFEN UND ANGRIFFE</b>      |                     |                  |
| INITIATIVE       | VERBESSERTE INITIATIVE <b>4</b> | GE-MOD <b>0</b>     | GESAMT <b>+4</b> |
| NAHKAMPFANGRIFF  | ANGRIFFSBONUS <b>0</b>          | ST-MOD <b>1</b>     | GESAMT <b>+1</b> |
| FERNKAMPFANGRIFF | ANGRIFFSBONUS <b>0</b>          | GE-MOD <b>0</b>     | GESAMT <b>+0</b> |
| <b>WAFFE</b>     | <b>Kampftab</b>                 |                     |                  |
| ANGRIFFSBONUS    | SCHADEN                         | KRITISCHE BEDROHUNG | SCHADENS-ART     |
| <b>+1</b>        | <b>1W6+1</b>                    | <b>20</b>           | <b>W</b>         |
| <b>WAFFE</b>     | <b>Leichte Armbrust</b>         |                     |                  |
| ANGRIFFSBONUS    | SCHADEN                         | KRITISCHE BEDROHUNG | SCHADENS-ART     |
| <b>+3</b>        | <b>1W8</b>                      | <b>19-20</b>        | <b>S</b>         |
|                  |                                 |                     | REICHWEITE       |
|                  |                                 |                     | <b>24 m</b>      |
|                  |                                 |                     | MUNITION         |
|                  |                                 |                     | <b>10</b>        |

|          |                                   |                 |                 |
|----------|-----------------------------------|-----------------|-----------------|
| <b>H</b> | <b>RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE</b> |                 |                 |
| RK       | RÜSTUNG <b>0</b>                  | SCHILD <b>0</b> | GE-MOD <b>0</b> |

|                               |                |
|-------------------------------|----------------|
| <b>I</b>                      | <b>TALENTE</b> |
| <b>Große Zähigkeit</b>        |                |
| <b>Verbesserte Initiative</b> |                |

|  |                   |
|--|-------------------|
| <b>J</b>   | <b>AUSRÜSTUNG</b> |
| DEINE AUSRÜSTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE |                   |

|  |                      |
|--|----------------------|
| <b>K</b>   | <b>ZAUBERSPRÜCHE</b> |
| DEINE ZAUBER BEFINDEN SICH AUF DER RECHTEN SEITE |                      |



## RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachenodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du  $1W20$  und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfs auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B.  $1W20+5$  würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

## MAGIER-KLASSENMERKMALE

**ARKANE VERBINDUNG:** Du kannst einen deiner Zauber ein weiteres Mal pro Tag wirken.

**HAND DES LEHRLINGS:** Du kannst deinen Stab mit der Kraft deines Geistes bis zu 9 m weit schleudern. Würfle  $1W20+3$  für den Angriffswurf. Solltest du dein Ziel treffen, würfle  $1W6+1$  für den Schaden. Dein Stab fliegt automatisch zu dir zurück.



## KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative ( $1W20+4$ ) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle  $1W20$  und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Kampfstab beträgt z.B.  $1W20+1$ . Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.



## RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist. Magier können keine Rüstung tragen.



## TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

**GROSSE ZÄHIGKEIT:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Zähigkeitswürfe (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

**VERBESSERTE INITIATIVE:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).



## AUSRÜSTUNG

|                     |              |                        |
|---------------------|--------------|------------------------|
| Leichte Armbrust    | Schlafsack   | Zauberbuch             |
| Armbrustbolzen (10) | Gürteltasche | Fackeln (10)           |
| Dolch               | Kerzen (10)  | Reiseproviant (5 Tage) |
| Kampfstab           | Sack         | Wasserschlauch         |
| Rucksack            | Kleidung     | 6 GM                   |



## ZAUBER

Du hast zwei Zauber vorbereitet: *Brennende Hände* und *Magisches Geschoss*. Wenn du einen Zauber wirkst, dann hake ihn für diesen Tag ab. Dein Klassenmerkmal Arkane Verbindung erlaubt dir, einen dieser Zauber ein weiteres Mal pro Tag zu wirken. Deine Zauber erneuern sich täglich.



**BRENNENDE HÄNDE:** Du erzeugst einen 4,50 m weit reichenden Flammenkegel, der von dir ausgeht. Kreaturen innerhalb dieses Kegels erleiden  $1W4$  Punkte Feuerschaden. Sie erhalten aber einen Reflexwurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 14, um den Schaden zu halbieren.



**MAGISCHES GESCHOSS:** Du feuertest einen Stoß magischer Energie auf einen Gegner ab, welcher  $1W4+1$  Schadenspunkte verursacht.

## ZAUBERTRICKS

Du kannst *Kältestrahl* und *Magie* entdecken so oft wirken, wie du willst.

**KÄLTESTRAHL:** Mache einen Angriff im Fernkampf ( $1W20$ ) gegen eine Kreatur innerhalb von 9 m. Solltest du ihre Rüstungsklasse auf Berührung (RK des Ziels ohne Rüstungs-, Schild oder natürlichen Rüstungsbonus) erreichen oder übertreffen, fügst du ihr  $1W$  Punkte Kälteschaden zu.

**MAGIE ENTDECKEN:** Erkennt nahe Magie oder identifiziert einen magischen Gegenstand.

# EZREN

Ezren wuchs als jüngerer Sohn eines erfolgreichen Gewürzhändlers auf und hegte keine höheren Ambitionen. Er genoss die Annehmlichkeiten einer wohlhabenden Familie in einem Viertel, das relativ frei von Verbrechen war. Doch als die Kirche des Händlergottes seinen Vater beschuldigte, ein verderbter Ketzer zu sein, zerstörte dies das Familiengeschäft. Ezren setzte alles daran, die Unschuld seines Vaters zu beweisen. Zu seiner furchtbaren Überraschung waren die Anschuldigungen aber wahr. Voll Zorn verließ Erzen sein Zuhause und begann mit dem Studium der Magie. Er musste sich selbst unterrichten, da kein Magier einen 40-jährigen als Lehrling annahm. Nun möchte er die Welt bereisen und bei anderen etwas bewirken. Ezren steht dem Wesen der Menschen skeptisch gegenüber und vertraut lieber seinem eigenen brillantem Verstand und seinen magischen Fähigkeiten.



# PATHFINDER

ROLLENSPIEL

|  |        |          |       |   |
|--|--------|----------|-------|---|
|  | VOLK   | Mensch   | EP    | 0 |
|  | KLASSE | Kleriker | STUFE | 1 |

## F KLASSENMERKMALE TREFFER-PUNKTE 10

| REFLEXWURF     | KLASSE | GE-MOD | SONSTIGE         | = | GESAMT |
|----------------|--------|--------|------------------|---|--------|
|                | 0      | -1     |                  |   | -1     |
| WILLENSWURF    | KLASSE | WE-MOD | SONSTIGE         | = | GESAMT |
|                | 2      | 3      |                  |   | +5     |
| ZÄHIGKEITSWURF | KLASSE | KO-MOD | SONSTIGE         | = | GESAMT |
|                | 2      | 2      |                  |   | +4     |
| ANGRIFFSBONUS  | 0      |        | FERTIGKEITSRÄNGE | 3 |        |

Göttin: Sarenrae

Heilige Waffe: Krummsäbel

Abwendung des Todes: 6 Mal pro Tag

Energie fokussieren: 6 Mal pro Tag (1W6)

## G WAFFEN UND ANGRiffe

| INITIATIVE       | VERBESSERTE INITIATIVE | GE-MOD | = | GESAMT |
|------------------|------------------------|--------|---|--------|
|                  | 4                      | -1     |   | +3     |
| NAHKAMPFANGRIFF  | ANGRIFFSBONUS          | ST-MOD | = | GESAMT |
|                  | 0                      | 1      |   | +1     |
| FERNKAMPFANGRIFF | ANGRIFFSBONUS          | GE-MOD | = | GESAMT |
|                  | 0                      | -1     |   | -1     |

| WAFFE         | Krummsäbel |                     |             |            |          |
|---------------|------------|---------------------|-------------|------------|----------|
| ANGRIFFSBONUS | SCHADEN    | KRITISCHE BEDROHUNG | SCHADENSART | REICHWEITE | MUNITION |
| +1            | 1W6+1      | 18-20               | 7€          | -          | -        |

| WAFFE         | Schleuder |                     |             |            |          |
|---------------|-----------|---------------------|-------------|------------|----------|
| ANGRIFFSBONUS | SCHADEN   | KRITISCHE BEDROHUNG | SCHADENSART | REICHWEITE | MUNITION |
| -1            | 1W4+1     | 20                  | W           | 3 m        | 10       |

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

| RK | RÜSTUNG | SCHILD | GE-MOD | MAGIE | =    | GESAMT |
|----|---------|--------|--------|-------|------|--------|
|    | 5       | 0      | -1     | 0     | + 10 | 14     |

## I TALENTE

Zusätzliches Fokussieren

Verbesserte Initiative

## J AUSRÜSTUNG

DEINE AUSRÜSTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## K ZAUBERSPRÜCHE

DEINE ZAUBER BEFINDEN SICH AUF DER RECHTEN SEITE



## RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachenodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfes auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

## KLERIKER-KLASSENMERKMALE

Sarenraes Kleriker kämpfen mit Krummsäbeln.

**ABWENDUNG DES TODES:** Wenn du einen sterbenden Verbündeten berührst (jemanden, der -1 TP oder weniger hat), kannst du ihn für 1W4 Trefferpunkte heilen.

**ENERGIE FOKUSSIEREN:** Dies erzeugt eine Explosion göttlicher Kraft mit einem Radius von 9 m, in dessen Zentrum du dich befindest. Du kannst diese göttliche Energie nutzen, um lebende Kreaturen zu heilen (jede Kreatur erhält 1W6 Trefferpunkte zurück) oder um untote Kreaturen zu schaden (jede untote Kreatur erleidet 1W6 Schadenspunkte, kann diesen Schaden aber halbieren, wenn ihr ein Willenswurf gegen Schwierigkeitsgrad [SG] 11 gelingt). Du entscheidest, ob du selbst von deiner fokussierten Energie betroffen wirst.

## G KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+3) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Krummsäbel beträgt z.B. 1W20+1. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag. Sollte dein Würfelergebnis (nur die gewürfelte Zahl) im Bereich der Kritischen Bedrohung liegen, könnte es sich um einen Kritischen Treffer handeln! Der Spielleiter hat zu Kritischen Treffern weitere Informationen.

## H RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen.

Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist.

## I TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

**VERBESSERTE INITIATIVE:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

**ZUSÄTZLICHES FOKUSSIEREN:** Du erhältst für deine Fähigkeit Energie fokussieren (Abschnitt F) zwei zusätzliche Anwendungen pro Tag (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

## J AUSRÜSTUNG

Schuppenpanzer

Krummsäbel

Schleuder

Schleuderkugeln (10)

Rucksack

Schlafsack

Gürteltasche

Kerzen (10)

Sack

Kleidung

Fackeln (10)

Reiseproviant (5 Tage)

Wasserschlauch

Hölzernes heiliges Symbol

60 GM

## K ZAUBER

Du hast zwei Zauber vorbereitet: Schutz vor Bösem und Segnen. Wenn du einen Zauber wirkst, dann hake ihn für diesen Tag ab. Du kannst einen vorbereiteten, unbenutzten Zauber durch Leichte Wunden heilen ersetzen: hake den Zauber ab, berühre einen Verbündeten und heile ihn für 1W8+1 Trefferpunkte. Deine Zauber erneuern sich täglich.

**SCHUTZ VOR BÖSEM:** Berühre einen Verbündeten, er erhält für 1 Minute (10 Kampfrunden) einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und Rettungswürfe gegen böse Kreaturen.

**SEGNNEN:** Du und deine Verbündeten erhalten für 1 Minute (10 Kampfrunden) einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht.

## GEBET

Du kannst Magie entdecken so oft wirken, wie du willst.

**MAGIE ENTDECKEN:** Erkennt nahe Magie oder identifiziert einen magischen Gegenstand.

# KYRA

Kyra ist eine Priesterin Sarenraes, der heilenden Sonnengöttin, welche das Böse zerstört. Während ihrer Kindheit bewunderte Kyra stets die wunderschönen Buntglasfenster des Sarenraetempels und die anmutigen Priesterinnen, die jeden Morgen mit ihren Krummsäbeln übten. Als Banditen Kyras Dorf angriffen, kämpften diese Priesterinnen bis zum Tod, um das Dorf zu verteidigen. Doch die Banditen waren in der Überzahl und brannten letztendlich das Dorf nieder. Kyra gehörte zu den wenigen Überlebenden und in den rauchenden Ruinen des einst wunderschönen Tempels schwor sie, ihr Leben und ihren Schwertarm Sarenrae zu widmen. Sie versprach ihre Kräfte zu nutzen, um jene zu schützen, die sich nicht selbst verteidigen konnten, und um die niederzustrecken, welche die Unschuldigen verletzten.

Kyra besitzt einen starken Willen und ist stolz auf ihren festen Glauben an Sarenrae, wie auch auf ihr Können mit dem Krummsäbel. Seitdem sie zu einer Priesterin geworden ist, ist sie weit in ferne Länder gereist. Statt sich von ihrer Wut und ihrem Durst nach Rache verzehren zu lassen, hat sie in ihrem Glauben und dem Vorsatz, andere vor dem Tod durch böse Wesen zu beschützen, Frieden gefunden.





# VALEROS

Valeros war nur noch einen Monat von einer arrangierten Heirat mit einer Bauersstochter entfernt, als ihm klar wurde, dass er sich nicht sein ganzes Leben an einen Ort binden wollte. Mitten in der Nacht verließ er sein Dorf, seine ganze Ausrüstung bestand nur aus einem Satz Kleidung, etwas Nahrung und einem Beilgriff als Waffe. Er schloss sich einer Gruppe Söldner an, die ihm beibrachten, mit dem Schwert umzugehen und schwere Rüstungen zu tragen. Sein gutes Herz erschwerte es ihm jedoch, für Betrüger, Schwindler und andere grausame Leute zu arbeiten. So nahm er sein Leben schließlich wieder selbst in die Hand und wurde ein Abenteurer. Nun entscheidet er selbst, für wen er kämpft und warum.

Valeros ist freundlich und tapfer. Manchmal übernimmt er sich jedoch und kämpft gegen Gegner, die zu mächtig für ihn sind. Für einen Kämpfer ist er allerdings sehr klug und lässt nicht mit sich reden wie mit einem tumben Schläger. Er ist seinen Freunden gegenüber loyal, liebt einen Humpen guten Bieres und ist in der Gesellschaft schöner Frauen am glücklichsten.



# CHARAKTERBOGEN

PATHFINDER  
ROLLENSPIEL

## SYMBOL-ERKLÄRUNG



BITTE AUSFÜLLEN



1W4

6

1W6



1W8



1W10



1W12



1W20



KRITISCHE BEDROHUNG



AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER



AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER



GEWÖHNLICHER ZAUBER

## A CHARAKTERNAME



VOLK



KLASSE

EP

STUFE

## B ATTRIBUTSWERTE

## ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

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

## C VOLKSMERKMALE

### BEWEGUNGSRATE

|                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## D FERTIGKEITEN

KLASSEN-FERTIGKEIT RÄNGE ATTRIBUTS-MODIFIKATOR SONSTIGE MODIFIKATOREN GESAMT

|                          |                      |                      |                      |                      |                      |
|--------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| AKROBATIK                | <input type="text"/> |
| BLUFFEN                  | <input type="text"/> |
| DIPLOMATIE               | <input type="text"/> |
| HEILKUNDE                | <input type="text"/> |
| HEIMLICHKEIT             | <input type="text"/> |
| KLETTERN                 | <input type="text"/> |
| MECHANISMUS AUSSCHALTEN* | <input type="text"/> |
| MOTIV ERKENNEN           | <input type="text"/> |
| REITEN                   | <input type="text"/> |
| SCHWIMMEN                | <input type="text"/> |
| WAHRNEHMUNG              | <input type="text"/> |
| WISSEN (ARKANES)*        | <input type="text"/> |
| WISSEN (GEOGRAPHIE)*     | <input type="text"/> |
| WISSEN (GESCHICHTE)*     | <input type="text"/> |
| WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)*   | <input type="text"/> |
| WISSEN (LOKALES)*        | <input type="text"/> |
| WISSEN (NATUR)*          | <input type="text"/> |
| WISSEN (RELIGION)*       | <input type="text"/> |
| ZAUBERKUNDE*             | <input type="text"/> |

\* NUR GEÜBT

## E BEHERRSCHE Waffen und Rüstungen

SCHILDE    MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN    EINFACHE WAFFEN  
 LEICHTE RÜSTUNGEN    SCHWERE RÜSTUNGEN    KRIEGSWAFFEN

## F KLASSENMERKMALE

### TREFFER-PUNKTE

|                |                      |                      |                      |                      |                      |
|----------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| REFLEXWURF     | <input type="text"/> |
| WILLENSWURF    | <input type="text"/> |
| ZÄHIGKEITSWURF | <input type="text"/> |
| ANGRIFFSBONUS  | <input type="text"/> |

## G WAFFEN UND ANGRiffe

|                     |                      |                      |                      |                      |                      |
|---------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| INITIATIVE          | <input type="text"/> |
| NAHKAMPFANGRIFF     | <input type="text"/> |
| FERNKAMPFANGRIFF    | <input type="text"/> |
| WAFFE               | <input type="text"/> |
| ANGRIFFSBONUS       | <input type="text"/> |
| SCHADEN             | <input type="text"/> |
| KRITISCHE BEDROHUNG | <input type="text"/> |
| SCHADENSART         | <input type="text"/> |
| REICHWEITE          | <input type="text"/> |
| MUNITION            | <input type="text"/> |
| WAFFE               | <input type="text"/> |
| ANGRIFFSBONUS       | <input type="text"/> |
| SCHADEN             | <input type="text"/> |
| KRITISCHE BEDROHUNG | <input type="text"/> |
| SCHADENSART         | <input type="text"/> |
| REICHWEITE          | <input type="text"/> |
| MUNITION            | <input type="text"/> |

## H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK  +  +  +  + 10 =

## I TALENTE

|                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## J AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



## K ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN



J

## AUSRÜSTUNG

GM SM KM

L

## CHARAKTERBILD

K

## VORBEREITETE ZAUBER

**1. GRAD      2. GRAD      3. GRAD**

# MAGIERZAUBERBUCH

ZAUBERTRICKS: KÄLTESTRAHL, MAGIE ENTDECKEN, MAGIE LESEN, MAGIERHAND

M

## CHARAKTERHINTERGRUND

N

## BESIEGTE MONSTER



1

## VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |

P

## NOTIZEN



## AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER



## AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER



## GEWÖHNLICHER ZAUBER

# CHARAKTERBOGEN



## SYMBOL-ERKLÄRUNG



## BITTE AUSFÜLLEN



1W4

6

1W6



1W8



1W10



1W12



1W20



## KRITISCHE BEDROHUNG

## AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

## AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

## GEWÖHNLICHER ZAUBER

|          |                      |                      |                      |                      |                      |
|----------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <b>A</b> | <b>CHARAKTERNAME</b> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|          |                      | GESINNUNG            | GESCHLECHT           |                      |                      |

|  |  |  |  |               |              |
|--|--|--|--|---------------|--------------|
|  |  |  |  | <b>VOLK</b>   |              |
|  |  |  |  | <b>KLASSE</b> | <b>EP</b>    |
|  |  |  |  |               | <b>STUFE</b> |

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

|          |                      |
|----------|----------------------|
| <b>C</b> | <b>VOLKSMERKMALE</b> |
|          | BEWEGUNGSRATE        |
|          | <input type="text"/> |
|          | <input type="text"/> |

|          |   |                      |                      |                       |                        |                      |
|----------|---|----------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|----------------------|
| <b>D</b> | <b>FERTIGKEITEN</b>                           | KLASSEN-FERTIGKEIT   | RÄNGE                | ATTRIBUTS-MODIFIKATOR | SONSTIGE MODIFIKATOREN | GESAMT               |
|          | AKROBATIK <input type="text"/>                | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | BLUFFEN <input type="text"/>                  | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | DIPLOMATIE <input type="text"/>               | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | HEILKUNDE <input type="text"/>                | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | HEIMLICHKEIT <input type="text"/>             | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | KLETTERN <input type="text"/>                 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | MECHANISMUS AUSSCHALTEN* <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | MOTIV ERKENNEN <input type="text"/>           | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | REITEN <input type="text"/>                   | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | SCHWIMMEN <input type="text"/>                | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WAHRNEHMUNG <input type="text"/>              | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WISSEN (ARKANES)* <input type="text"/>        | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WISSEN (GEOGRAPHIE)* <input type="text"/>     | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WISSEN (GESCHICHTE)* <input type="text"/>     | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WISSEN (GEWÖLBEKUNDE)* <input type="text"/>   | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WISSEN (LOKALES)* <input type="text"/>        | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WISSEN (NATUR)* <input type="text"/>          | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | WISSEN (RELIGION)* <input type="text"/>       | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |
|          | ZAUBERKUNDE* <input type="text"/>             | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>  | <input type="text"/>   | <input type="text"/> |

|                          |  |                          |                         |                          |                 |
|--------------------------|--|--------------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------|
| <b>E</b>                 | <b>BEHERRSCHE Waffen UND RÜSTUNGEN</b> |                          |                         |                          |                 |
| <input type="checkbox"/> | SCHILDE                                | <input type="checkbox"/> | MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN | <input type="checkbox"/> | EINFACHE WAFFEN |
| <input type="checkbox"/> | LEICHTE RÜSTUNGEN                      | <input type="checkbox"/> | SCHWERE RÜSTUNGEN       | <input type="checkbox"/> | KRIEGSWAFFEN    |
| <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |                         | <input type="checkbox"/> |                 |
| <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> |                         | <input type="checkbox"/> |                 |

|                |                             |                             |                               |                        |                                       |
|----------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------------------|---------------------------------------|
| <b>F</b>       | <b>KLASSENMERKMALE</b>      | <b>TREFFER-PUNKTE</b>       |                               |                        |                                       |
| REFLEXWURF     | KLASSE <input type="text"/> | GE-MOD <input type="text"/> | SONSTIGE <input type="text"/> | = <input type="text"/> | GESAMT <input type="text"/>           |
| WILLENSWURF    | KLASSE <input type="text"/> | WE-MOD <input type="text"/> | SONSTIGE <input type="text"/> | = <input type="text"/> | GESAMT <input type="text"/>           |
| ZÄHIGKEITSWURF | KLASSE <input type="text"/> | KO-MOD <input type="text"/> | SONSTIGE <input type="text"/> | = <input type="text"/> | GESAMT <input type="text"/>           |
| ANGRIFFSBONUS  |                             |                             |                               |                        | FERTIGKEITSRÄNGE <input type="text"/> |
|                |                             |                             |                               |                        |                                       |
|                |                             |                             |                               |                        |                                       |
|                |                             |                             |                               |                        |                                       |
|                |                             |                             |                               |                        |                                       |
|                |                             |                             |                               |                        |                                       |

|                  |   |                             |                        |                             |          |
|------------------|---|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|----------|
| <b>G</b>         | <b>WAFFEN UND ANGRiffe</b>                  |                             |                        |                             |          |
| INITIATIVE       | VERBESSERTE INITIATIVE <input type="text"/> | GE-MOD <input type="text"/> | = <input type="text"/> | GESAMT <input type="text"/> |          |
| NAHKAMPFANGRIFF  | ANGRIFFSBONUS <input type="text"/>          | ST-MOD <input type="text"/> | = <input type="text"/> | GESAMT <input type="text"/> |          |
| FERNKAMPFANGRIFF | ANGRIFFSBONUS <input type="text"/>          | GE-MOD <input type="text"/> | = <input type="text"/> | GESAMT <input type="text"/> |          |
| <b>WAFFE</b>     |   |                             |                        |                             |          |
| ANGRIFFS-BONUS   | SCHADEN                                     | KRITISCHE BEDROHUNG         | SCHADENS-ART           | REICHWEITE                  | MUNITION |
| <b>WAFFE</b>     |   |                             |                        |                             |          |
| ANGRIFFS-BONUS   | SCHADEN                                     | KRITISCHE BEDROHUNG         | SCHADENS-ART           | REICHWEITE                  | MUNITION |

|          |                                   |                             |                             |                            |                        |                             |
|----------|-----------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------|------------------------|-----------------------------|
| <b>H</b> | <b>RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE</b> |                             |                             |                            |                        |                             |
| RK       | RÜSTUNG <input type="text"/>      | SCHILD <input type="text"/> | GE-MOD <input type="text"/> | MAGIE <input type="text"/> | = <input type="text"/> | GESAMT <input type="text"/> |
|          | <input type="text"/>              | <input type="text"/>        | <input type="text"/>        | <input type="text"/>       | <input type="text"/>   | <input type="text"/>        |
|          | <input type="text"/>              | <input type="text"/>        | <input type="text"/>        | <input type="text"/>       | <input type="text"/>   | <input type="text"/>        |
|          | <input type="text"/>              | <input type="text"/>        | <input type="text"/>        | <input type="text"/>       | <input type="text"/>   | <input type="text"/>        |
|          | <input type="text"/>              | <input type="text"/>        | <input type="text"/>        | <input type="text"/>       | <input type="text"/>   | <input type="text"/>        |

|          |                      |
|----------|----------------------|
| <b>I</b> | <b>TALENTE</b>       |
|          | <input type="text"/> |

|   |                   |
|---|-------------------|
| <b>J</b>  | <b>AUSRÜSTUNG</b> |
| AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN |                   |
|   |                   |
| <b>K</b>  | <b>ZAUBER</b>     |
| ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN     |                   |
|   |                   |

J

## AUSRÜSTUNG

GM SM KM

L

## CHARAKTERBILD

K

## VORBEREITETE ZAUBER

**1. GRAD      2. GRAD      3. GRAD**

# MAGIERZAUBERBUCH

ZAUBERTRICKS: KÄLTESTRAHL MAGIE ENTDECKEN MAGIE LESEN MAGIERHAND

M

## CHARAKTERHINTERGRUND

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

N

## BESIEGTE MONSTER



1

## VERURSACHTER HÖCHSTSCHADEN

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |

P

## NOTIZEN



## AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER



## AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER



## GEWÖHNLICHER ZAUBER