

Charakterbogen - Pathfinder Rollenspiel- Meister: Heiko - Spieler: Poter

Eignar Langer , Ges: CG; Mensch (Ulfe) ♂, BR: 9/6 m; **Sprachen:** Taldani, Skald

21 Jahre alt; 1,90 m groß; 200 Pfund schwer; blonde Haare, graue Augen;

bevorzugte Gottheit: Erastil; bevorzugte Klasse: KÄM 1/WAL -/WEG -; **Stufe: 1**



Stärke: 18; Geschicklich.: 12; Konstitution: 14; Intelligenz: 10; Weisheit: 14; Charisma: 8

Fertigkeit	Gesamt	Attr.	-Mod.	Ränge	sonst. Mod. (immer, im Wert enthalten)	Besonderes
Akrobatik	-4	~GE	+1		-5 Rüstung	
Auftreten (Redekunst)	-1	CH	-1			
✓ Beruf (Seemann)*	6	WE	+2	1	+ 3 (Klasse)	
✓ Beruf (alle anderen)*	-	WE	+2		+ 3 (Klasse)	
Bluffen	-1	CH	-1			-4 bei Nichthumanoiden; -8 bei Int. 1 - 2
Diplomatie	-1	CH	-1			
✓ Einschüchtern	-1	CH	-1		+ 3 (Klasse)	eigener SG gegen Demoralisieren: 11
Entfesselungskunst	-4	~GE	+1		- 5 Rüstung	
Fingerfertigkeit*	-	~GE	+1		- 5 Rüstung	
Fliegen	-4	~GE	+1		- 5 Rüstung	
✓ Handwerk (alle)	-	IN	+0		+ 3 (Klasse); - 5 Rüstung	
Heilkunde	2	WE	+2			
Heimlichkeit	1	~GE	+1		- 0 Rüstung	
✓ Klettern	3	~ST	+4	1	+ 3 (Klasse); - 5 Rüstung	
Mag. Gegenst. benutzen*	-	CH	-1			
Mechanismus ausschalten*	-	~GE	+1		- 5 Rüstung	
✓ Mit Tieren umgehen*	-	CH	-1		+ 3 (Klasse)	
Motiv erkennen	2	WE	+2			eigener SG gegen Finten: 11
✓ Reiten	-4	~GE	+1		+ 3 (Klasse); - 5 Rüstung	
Schätzen	0	IN	+0			
✓ Schwimmen	3	~ST	+4	1	+ 3 (Klasse); - 5 Rüstung	
Sprachkunde*	-	IN	+0			
✓ Überlebenskunst	6	WE	+2	1	+ 3 (Klasse)	
Verkleiden	-1	CH	-1			
Wahrnehmung	2	WE	+2			
Wissen (Adel und König.)*	-	IN	+0			
Wissen (Arkanes)*	-	IN	+0			
✓ Wissen (Baukunst)*	-	IN	+0		+ 3 (Klasse)	
Wissen (die Ebenen)*	-	IN	+0			
Wissen (Geographie)*	-	IN	+0			
Wissen (Geschichte)*	-	IN	+0			
✓ Wissen (Gewölbe)*	-	IN	+0		+ 3 (Klasse)	
Wissen (Lokales)*	-	IN	+0			
Wissen (Natur)*	-	IN	+0			
Wissen (Religion)*	-	IN	+0			
Zauberkunde*	-	IN	+0			

√= Klassenfertigkeit; *= nur geübt; ~ = minus Rüstungsmalus; -- Bevorzugte Klasse: Fertigkeiten: 1x+1

Beim Aufstieg: 2/6/6 (KÄM 1/WAL/WEG) + 0 (Intelligenz) + 1 (Mensch) + 1 (bevorzugte Klasse) = 4/8/8 pro Stufe

Initiative	+1	GE	1	Rüstklasse: 17 (s.u.)	TP: (max. 12)	Temporär
Reflexe	+1	GE	1	Grundbonus 0		Betäubung
Willen	+2	WE	2	Grundbonus 0		
Zähigkeit	+4	KO	2	Grundbonus 2		

GAB	+1
-----	----

Nahkampf (GAB+ ST)	+5
Fernkampf (GAB+ GE)	+2

KMB (GAB +ST)	+5
KMV (GAB +ST, + GE; +10):	16

Rüstklasse:	17 (10 + 5 Rüstung + 1 Schild + 1 GE) + 4 bei voller Verteidigung	RK (Berührung 11; falscher Fuß: 16)
-------------	--	-------------------------------------

Defensiv kämpfen als volle Aktion: - 4 auf alle Angriffe, + 2 auf deine RK, bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

SG gegen Demoralisieren: 13 (10+Stufe+ WE_Bon.)	SG gegen Finten: 13 (SG: 10+GAB+WE_Bonus oder 10 + Motiv erk.)
---	--

Streitaxt:	+5 (1W8+4) Heftig +4 (1W8+6) Zweihändig ge. +5 (1W8+6) Zwei. Heftig +4 (1W8+7)	Art: Hiebschaden; Einhandwaffe	Reichweite -;	Kritisch: 20/x3 Härte 5; 5 TP
Leichter Stahl-Schild: (Schildhand)	+5 (1W4+4) Heftig +4 (1W4+5)	Art: Stichschaden Einhandwaffe	Reichweite - mit Schildstachel	Kritisch: 20/x2 Härte 10; 20 TP
Wurfaxt:	+2 (1W6+4) Nahkampf +5 (1W6+4)	Art: Hiebschaden leichte Waffe	Reichweite 3 m 2 Äxte: ☼ ☼	Kritisch: 20/x3 Härte 5; 2 TP
Dolch:	+2 (1W4+4) Nahkampf +5 (1W4+4)	Art: H oder S leichte Waffe	Reichweite 3 m # 1 Punkt Blutung kumulativ #	Kritisch: 19-20/x2
Waffenlos:	+5 (1W3+4) Heftig +4 (1W3+6)	Art: Wuchtschaden	betäubend oder tödlich	Kritisch: 20/x2

Kampf mit zwei Waffen (Waffe Schild): -4/ -8 (+2/+2 da Schildhand leicht & verringert um 2/6 mit Talent)

Umgang geübt mit: Der Kämpfer ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen sowie mit allen Rüstungen und mit allen Schilden (inklusive Turmschilden) geübt.

Besondere Fähigkeiten:**Nordische Abstammung:**

(Wesenszug) +1 auf Zähigkeitswürfe und Kälteresistenz 2.

Diese Kälteresistenz ist nicht mit Kälteresistenz aus anderen Quellen kumulativ.

Talente:**Heftiger Angriff**

- 1 auf AW; dafür +2 Nahkampf-Schadenswürfe; zweihändig + 50 %; nur 50 % bei Zweitwaffe; Bei GAB 4/8/12/16/20 je +1/ -2; Wirkung dauert bis zu deinem nächsten Zug.

Robuster Nordländer

Du behandelst extreme Kälte (Pathfinder Grundregelwerk, S. 442) als schwere Kälte und schwere Kälte als kalte Wetterbedingungen. Du bist nicht betroffen von normalen kalten Wetterbedingungen. Ferner giltst du infolge von Erfrierungen und Unterkühlung nicht als Erschöpft.

Verbesserter waffenloser Schlag

(Krieger Bonustalent) zählt immer als bewaffnet; Schaden auch tödlich!

Zauberwirkungen	AW	RK	RW	BR	Schaden	Bemerkung	Dauer	Runden
Hast (S. 286)	+1	+1	+1 (Reflexe)	+ 9 m		+1 Angriff bei voller Angriff Runde	Rd./St	
Segnen (S.330)	+1		+1 (Furcht)			Moralbonus	Min/St	
Lied des Mutes	+1		+1 (Bez. +Furcht)		+1	Moralbonus		
Ehrfurchtgebietende Waffe					+2	1 Rd. „Erschüttert“ beim Kritischen (heiliger Schaden)		
Feste Hoffnung	+2		+2		+2	+2 auf Attributswürfe und Fertigkeitwürfe ; alles Moralbonus	Min/St	
Unsichtbarkeit	+2					kann deren GE-Boni auf die RK (falls vorhanden) ignorieren		
Segen der Eifers						ODER: BR +9 m; schnell Aufstehen; Voller Angriff +1 Angriff; +2AW +2 RK +2 REF; Zauber meta Talent...	Rd./St	
Heldenmut	+1		+1Wille			1W8+6 TP; +4 Furcht; +4 Gift	h/ St.	

Kalender:

Montag Arbeit, Beten (nachts); **Mühtag** Arbeit; **Wohltag** Arbeit; **Schwurtag** Arbeit, Vertragsabschlüsse, Schwüre; **Feuertag** Arbeit, Markttag; **Sterntag** Arbeit; **Sonntag** Ruhen, Beten
Abadius (1) 31; **Calistril** (2) 28; **Pharast** (3) 31; **Gozran** (4) 30; **Desnus** (5) 31; **Sarenith** (6) 30; **Erastus** (7) 31; **Arodus** (8) 31; **Rova** (9) 30; **Lamaschan** (10) 31; **Neth** (11) 30; **Kuthona** (12) 31

Ausrüstung:

ENTDECKERKLEIDUNG (8 Pfd.)

Dieser Kleidungssatz ist für diejenigen gedacht, die nie genau wissen, was auf sie zukommt. Dazu gehören feste Stiefel, Kniehosen oder ein Rock aus Leder, ein Gürtel, ein Hemd (vielleicht mit einer Weste oder einer Jacke), Handschuhe und ein Mantel.

Statt eines Lederrocks kann man auch eine Ledertunika über einem Stoffrock tragen. Die Kleidung weist viele Taschen auf (insbesondere der Mantel). Zu der Ausstattung gehört weiteres nützliches Zubehör wie ein Schal oder ein breitrempiger Hut.

KALTWETTERKLEIDUNG (7 Pfd.)

Diese Kleidung ist fürs Bergsteigen bzw. für die Jagd in eisigen Gefilden ausgelegt. Dazu gehören ein Mantel aus Wolle oder dickem Tierfell, ein Leinenhemd, eine Wollmütze, eine schwere Kapuze, ein schwerer Rock oder schwere Hosen und wasserdichte Lederstiefel. In manchen Regionen besteht die Kleidung hauptsächlich aus Fellen und Tierpelzen. Sie verleiht einen Situationsbonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen kaltes Wetter.

KÄMPFERAUSRÜSTUNG (29 Pfd.)

Diese Ausrüstung besteht aus einem Eisentopf, Fackeln (10), einem Satz Feuerstein und Stahl, einer Gürteltasche, einem Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), einem Rucksack, einem Schlafsack, Seife, einem Seil und einem Wasserschlauch.

Dolch (1 Pfd.); 2 x Wurfaxt (je 2 Pfd.); Streitaxt (6 Pfd.)

Schuppenpanzer (RK +5; max GE +3; BM - 4;BR 6 m; 30 Pfd.)

Leichter Stahlschild mit Schildstacheln (RK9 +1; BM- 1; 11 Pfd.)

Gewicht: Rüstung: 41 Pf.; Waffen: 11 Pf., Am Mann: 41 Pf.; Rucksack: - Pf.; Gürteltasche: - Pf. | Summe: 93 Pfund

Belastung: leicht 100 Pf.; mittel 200 Pf.; schwer 300Pf.

(über Kopf: 300 Pf.; vom Boden aufheben 600 Pf.; Schieben/ Ziehen: 1500 Pf.) [S.169]

mittel: max. GE:+3; BR 6 m rennen x4; Belastung -3; schwer: max. GE: +1: BR 6 m; rennen x3; Belastung -6

Geld

KM		SM		GM	21GM	PM	
----	--	----	--	----	------	----	--

Magische Gegenstände / Zustände

XXX Aura: XX XX ZS X; Gewicht: -	XXX	Ausrüstungsplatz: XXX
--	-----	-----------------------

Notizen:

xx

Chronologie:

TP (Würfel): 106+; **Attribute: Stufe 4...ST?**