

Charaktername _____ Spieler _____
 Klasse und Stufe _____ Volk _____ Gesinnung _____ Gottheit _____
 Größenkategorie _____ Alter _____ Geschlecht _____ Größe _____ Gewicht _____ Augenfarbe _____ Haarfarbe _____ Hautfarbe _____



CHARAKTERBOGEN 3.5

Attribute	Attributs-wert	Attributs-mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.	GESAMT	WUNDEN / MOMENTANE TP	Nichttödlicher Schaden	Bewegungs-rate	Schadensreduzierung
ST STÄRKE					TP TREFFERPUNKTE				
GE GESCHICKLICHKEIT					RK RÜSTUNGSKLASSE	= 10 +			
KO KONSTITUTION					BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungs-bonus	Schild-bonus	GE-Mod.
IN INTELLIGENZ					AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE			Größen-mod.	Natürl. Rüstung
WE WEISHEIT					SITUATIONSMODIFIKATOREN				Ablenkungs-bonus
CH CHARISMA						INITIATIVE MODIFIKATOR			Sonst. Mod.
						GESAMT			ZAUBER-RESISTENZ

Dieser Charakterbogen kann auf www.merind.de downgeloadet werden.

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-bonus	Attributs-mod.	Magie-mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.
REFLEX (GESCHICKLICHKEIT)						
WILLEN (WEISHEIT)						
ZÄHIGKEIT (KONSTITUTION)						

	Gesamt	GRUND-ANGRIFFSBONUS	ST-Mod.	Größen-mod.	Sonstige Modifikatoren
NAHKAMPF MODIFIKATOR					
FERNKAMPF MODIFIKATOR					

Klassenfertigkeit	FERTIGKEITEN (KLASSEN / KLASSENÜBERGREIFEND)					
	FERTIGKEIT	Bezugs-attribut	Fertigkeits-Mod.	Attributs-mod.	Ränge	Sonst. Mod.
<input type="checkbox"/> Auftreten ()	CH					
<input type="checkbox"/> Auftreten ()	CH					
<input type="checkbox"/> Auftreten ()	CH					
<input type="checkbox"/> Balancieren ■	GE*					
<input type="checkbox"/> Beruf ()	WE					
<input type="checkbox"/> Beruf ()	WE					
<input type="checkbox"/> Bluffen ■	CH					
<input type="checkbox"/> Diplomatie ■	CH					
<input type="checkbox"/> Einschüchtern ■	CH					
<input type="checkbox"/> Entdecken ■	WE					
<input type="checkbox"/> Entfesselungskunst ■	GE*					
<input type="checkbox"/> Fälschen ■	IN					
<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit	GE*					
<input type="checkbox"/> Handwerk ■ ()	IN					
<input type="checkbox"/> Handwerk ■ ()	IN					
<input type="checkbox"/> Handwerk ■ ()	IN					
<input type="checkbox"/> Heilkunde ■	WE					
<input type="checkbox"/> Informationen sammeln ■	CH					
<input type="checkbox"/> Klettern ■	ST*					
<input type="checkbox"/> Konzentration ■	KO					
<input type="checkbox"/> Lauschen ■	WE					
<input type="checkbox"/> Leise bewegen ■	GE*					
<input type="checkbox"/> Magischen Gegenstand benutzen	CH					
<input type="checkbox"/> Mechanismus ausschalten	IN					
<input type="checkbox"/> Mit Tieren umgehen	CH					
<input type="checkbox"/> Motiv erkennen ■	WE					
<input type="checkbox"/> Reiten ■	GE					
<input type="checkbox"/> Schätzen ■	IN					
<input type="checkbox"/> Schlösser öffnen	GE					
<input type="checkbox"/> Schriftzeichen entschlüsseln	IN					
<input type="checkbox"/> Schwimmen ■	ST*					
<input type="checkbox"/> Seil benutzen ■	GE					
<input type="checkbox"/> Springen ■	ST*					
<input type="checkbox"/> Suchen ■	IN					
<input type="checkbox"/> Turnen	GE*					
<input type="checkbox"/> Überlebenskunst ■	WE					
<input type="checkbox"/> Verkleiden ■	CH					
<input type="checkbox"/> Verstecken ■	GE*					
<input type="checkbox"/> Wissen ()	IN					
<input type="checkbox"/> Wissen ()	IN					
<input type="checkbox"/> Wissen ()	IN					
<input type="checkbox"/> Wissen ()	IN					
<input type="checkbox"/> Wissen ()	IN					
<input type="checkbox"/> Zauberkunde	IN					
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

WAFFE	Angriffsbonus	Schaden (K) / (M)	Kritischer Treffer
Reichweite	Art der Waffe	Besondere Eigenschaften / Anmerkungen	

Munition: _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

WAFFE	Angriffsbonus	Schaden (K) / (M)	Kritischer Treffer
Reichweite	Art der Waffe	Besondere Eigenschaften / Anmerkungen	

Munition: _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

WAFFE	Angriffsbonus	Schaden (K) / (M)	Kritischer Treffer
Reichweite	Art der Waffe	Besondere Eigenschaften / Anmerkungen	

Munition: _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

WAFFE	Angriffsbonus	Schaden (K) / (M)	Kritischer Treffer
Reichweite	Art der Waffe	Besondere Eigenschaften / Anmerkungen	

Munition: _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

WAFFE	Angriffsbonus	Schaden (K) / (M)	Kritischer Treffer
Reichweite	Art der Waffe	Besondere Eigenschaften / Anmerkungen	

Munition: _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

■ Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.
 Markiere diesen Kasten mit einem X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Klassenfertigkeit ist.
 * Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen).

