

JOURNEY TO RAGNAROK

CHARAKTERNAME _____

KLASSE & STUFE	HINTERGRUND	SPIELERNAME	KLAN
VOLK	GESINNUNG	ERFAHRUNGSPUNKTE	

STÄRKE

INSPIRATION

INITIATIVE

RÜSTUNGS-KLASSE

BEWEGUNGS-RATE

PASSIVE WEISHEIT (WAHRNEHMUNG)

ÜBUNGSBONUS

PASSIVE WEISHEIT (ASATRU)

GESCHICKLICHKEIT

<input type="checkbox"/>	STR	<input type="checkbox"/>	INT
<input type="checkbox"/>	GES	<input type="checkbox"/>	WEI
<input type="checkbox"/>	KON	<input type="checkbox"/>	CHA

RETTUNGSWÜRFE

RESISTENZEN

ZUSTÄNDE

TREFFER-PUNKTE

Vorübergehende Trefferpunkte _____

AKTUELLE TREFFERPUNKTE

BESCHREIBUNG	AC
RÜSTUNG	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Leicht	<input type="checkbox"/> Mittel <input type="checkbox"/> Schwer
SCHILD	<input type="text"/>
MAGIE	<input type="text"/>
VERSCHIED.	<input type="text"/>
RÜSTUNG	<input type="text"/>

KONSTITUTION

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LEVELS					

EXHAUSTION

TREFFERWÜRFEL

ERFOLGE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FEHLSCHLÄGE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TODESRETTUNGSWÜRFE			

INTELLIGENZ

EXP. PUNKT

<input type="checkbox"/>	Akrobatik (Ges)
<input type="checkbox"/>	Arkane Kunde (Int)
<input type="checkbox"/>	Asatru (Wei)
<input type="checkbox"/>	Athletik (Str)
<input type="checkbox"/>	Auftreten (Cha)
<input type="checkbox"/>	Einschüchtern (Cha)
<input type="checkbox"/>	Fingerfertigkeit (Ges)
<input type="checkbox"/>	Geschichte (Int)
<input type="checkbox"/>	Heimlichkeit (Ges)
<input type="checkbox"/>	Medizin (Wei)
<input type="checkbox"/>	Mit Tieren umgehen (Wei)
<input type="checkbox"/>	Motiv erkennen (Wei)
<input type="checkbox"/>	Nachforschungen (Int)
<input type="checkbox"/>	Naturkunde (Int)
<input type="checkbox"/>	Religion (Int)
<input type="checkbox"/>	Täuschen (Cha)
<input type="checkbox"/>	Überlebenskunst (Wei)
<input type="checkbox"/>	Überzeugen (Cha)
<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung (Wei)

FERTIGKEITEN

AKTIONEN	BONUS AKTIONEN	REAKTIONEN
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
AKTIONEN		

WEISHEIT

NAME & BESCHREIBUNG	ÜBUNG FERT.	REICHWEITE	ANGRIFFSBONUS	SCHADEN/ART
<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"/>
ANGRIFFE & ZAUBER				

CHARISMA

SPRACHEN	WERKZEUGE & ANDERE
_____	_____
_____	_____
RÜSTUNGEN	
<input type="checkbox"/> Leicht	<input type="checkbox"/> Mittel <input type="checkbox"/> Schwer <input type="checkbox"/> Schild
WAFFEN	
<input type="checkbox"/> Einfach	<input type="checkbox"/> Kriegsw. <input type="checkbox"/> Andere

ANDERE FERTIGKEITEN & SPRACHEN	

_____	_____	GM
_____	_____	SM
_____	_____	KM
AUSRÜSTUNG		

JOURNEY TO RAGNAROK

CHARAKTERNAME

GESCHLECHT	ALTER	GRÖSSENKATEGORIE	GRÖSSE	GEWICHT
GESINNUNG	GLAUBE	HAAR	AUGEN	HAUTFARBE

CHARAKTERPORTRÄT

VERBÜNDETE

KLAN

RUNE

ÆTT

HINTERGRUND

VOLKSMERKMALE

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

IDEALE

BINDUNGEN

MAKEL

TALENTE

JOURNEY TO RAGNAROK

ZAUBER

1. GRAD	2. GRAD	3. GRAD	4. GRAD	5. GRAD	6. GRAD	7. GRAD	8. GRAD	9. GRAD
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ZAUBERPLÄTZE

ANGRIFFSMODIFIKATOR

ZAUBER-ANGRIFFSBONUS

ZAUBERRETTUNGSWURF-SG

ZAUBER/ZAUBERTRICK	STUFE	ZEITAUFWAND	RETTUNGSWURF	WIRKUNGSDAUER	REICHWEITE	KOMP.	SCHULE	SEITE