


VALRAVA-CHARAKTERBOGEN

Name:		Volk:		Beruff(e):	
Geburtsdag:		Haarfarbe:		Augenfarbe:	
Größe:		Gewicht:		Statur:	

Ausdauer	Gehör	Gedächtnis	Daimonion	Aura	Angst	Liebe
Fingerfertigkeit	Geruch-/Geschmacksinn	Phantasie	Empathie	Konstitution	Begierde	Neid
Gewandtheit	Sehvermögen	Verstand	Mystik	Reaktion	Freude	Neugier
Kraft	Tastsinn	Wille	Sensibilität	Stimme	Hass	Zorn
Schnelligkeit		Witz				

Stufe:	Erfahrung:		
Ruf	Ehre:	Respekt:	Titel:
Lebenspunkte:			
Bewusstlos bei:			
Selbstheilung:		Aktionspunkte:	
RW Gift:		KR-TP-Bonus:	
RW Krankheit:		Sichtweite:	
RW Zauberei:		Bewegungsweite:	



Kampftechnik	NW	Fertigkeitsstufe					KGE
Waffenlos		1	2	3	4	5	
Bew. Nahkampf		1	2	3	4	5	
Fernkampf		1	2	3	4	5	

Allgemeine Spezialfertigkeiten:

- Glücksritter
- Kamp in Rüstung
- K. in Kriegsrüstung
- Kampfrausch
- Schnelle Reflexe
- Waffe werfen (Nahkampf)
- Widerstand
- Wucht
- Zähigkeit

KAMPF

Angriffswerte		Fernkampf (nah-s.weit)		Blitzangriff	Gewaltiger Angriff	Hinterhältiger Angriff	Konter	List	Präzision	Hohe Präzision	Waffenschild	Zweitschlag	Gewitterschütze	Schnelles Nachladen
Schwach	6-16	riesig	6-9-12-17											
Energisch	30+	groß	9-12-17-22											
Tödlich	40+	mittel	12-17-22-26											
Patzer	1	klein	17-22-26-30											
Glücksm.	20	winzig	22-26-30-34											

Spezialisierung	NW	FS	KGE	TPB*
Axt		3 4 5		
Keule		3 4 5		
Messer		3 4 5		
Schwert		3 4 5		
Stangenwaffe		3 4 5		
Armbrust		3 4 5		
Bogen		3 4 5		
Wurfaxt		3 4 5		

* TPB: Trefferpunktebonus

Grund-Zaubergeschick	NW	Wert	Zaubergrad				
			1	2	3	4	5
Zauberrecht:		Zauber-TP:					
Zauberkräft:							

Zauberspezialfertigkeiten:

- Erhaltung
- Erholung
- Geistesgegenwart
- Glückspilz
- Konzentration
- Spannung
- Zaubereffizienz
- Zauberrausch

ZAUBEREI

Magiebereich	NW	ZaG	ZGE	Boni	TP	Doppler	Explosion	Fokus	Geistesblitz	Intuition	Macht	Hohe Macht	Puls	Permanenz	Reserve	Schild
Angriff		3 4 5														
Dimensionen		3 4 5														
Elemente		3 4 5														
Energie		3 4 5														
Götter		3 4 5														
Physik		3 4 5														
Psyche		3 4 5														

© CARANOR 30. JIL-GARWE 2004

Fertigkeit	NW	Wert	Fertigkeit	NW	Wert	Fertigkeit	NW	Wert	Berufsfertigkeit	NW	MG*	Wert
1. Abrollen**			26. Kochen			51. Springen**						
2. Akrobatik**			27. Kriegskunst			52. Stehlen*						
3. Alchemie			28. Lederarbeiten			53. Sternkunde						
4. Ausweichen*			29. Lesen / Schreiben			54. Stimmen imitieren						
5. Balancieren*			30. Lügen			55. Tanzen**						
6. Beidhändiger Kampf			31. Malen / Zeichnen			56. Tierheilung						
7. Dichtkunst			32. Mechanik			57. Tierkunde						
8. Dinge verstecken			33. Meditation			58. Tierpflege						
9. Diplomatie			34. Menschenkenntnis			59. Verbergen						
10. Erste Hilfe			35. Musizieren			60. Verführen						
11. Fährtensuche			36. Orientierung			61. Verkleiden						
12. Fahrzeug lenken			37. Pflanzenkunde			62. Völkerkunde						
13. Fallenkunde			38. Rechnen			63. Wachgabe						
14. Feilschen			39. Rechtskunde			64. Waffenpflege						
15. Fischen			40. Reiten			65. Werfen / Fangen*						
16. Gegenstandskunde			41. Rennen**			66. Werte schätzen						
17. Geländelauf**			42. Rhetorik			67. Wetterkunde						
18. Geographie			43. Rudern / Segeln			68. Wildnisleben						
19. Geschichte			44. Runen lesen			69. Winden**						
20. Götterkunde			45. Schauspielen			70. Zauberkunde						
21. Heilkunde			46. Schleichen**			71. Zechen						
22. Höhlenkunde			47. Schlösser öffnen			72.						
23. Jagen			48. Schwimmen, T.*			73.						
24. Klettern**			49. Seilkunst			74.						
25. Knotenkunde			50. Singen			75.						

* MG = Meistergrad

Schwierigkeit & Mindestwert			
Routine	6	Sehr schwer	26
Sehr leicht	9	Äußerst	30
Leicht	12	schwer	
Mittelschwer	17	Meisterlich	34
Schwer	22	Absurd	37

* AP-Malus durch Rüstung, Gepäck etc. gilt auch hier als Probenmalus (ggf. mit angegebenem Multiplikator);
 ** Rennen, Geländelauf: kein W20-Wurf, sondern Vergleich Wert+Bewegungsweite-AP-Malus*3



ZAUBEREI

Zauberritual							Wirkung			
1.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
2.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
3.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
4.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
5.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
6.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
7.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
8.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
9.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
10.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
11.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
12.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
13.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
14.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
15.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
16.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
17.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
18.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
19.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
20.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
21.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
22.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
23.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
24.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
25.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
26.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
27.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
28.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
30.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
31.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
32.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
33.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
34.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
35.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
36.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
37.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	
38.							RW:		SG:	
Bereich:	Di	El	En	Gö	Ph	Ps	Zz:		Zk:	

RW: ✓ = RW-Probe des Ziels; SG: Schwierigkeitsgrad und Grundzauberkosten des Rituals; Zz: zum Zaubern notwendige Zeit in AP; Zk: aktuelle Zauberkosten in ZKP (bei KR-Dauer; Erhöhung der Dauer in Minuten, Stunden, Tagen, Wochen: je +1 ZKP)
 © CARANOR, 30. J. GARWE 2004