

Spieler

Kampagne

EP

ATTRIBUTSWERTE

Attributswert Gegenstands-Attribut Kampfrausch Heilungs- Bonus Modifikator Mod.

ST		ST	+	
GE		GE		
KO		KO	+	
IN		IN		
WE		WE		
CH		CH		

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abrunden)

BARBAR

Barbaren- stufe		
1	<input type="checkbox"/>	<div><div>Schnelle Bewegung</div><div>Analphabet</div><div>KAMPFRAUSCH! 1/Tag</div></div>
2	<input type="checkbox"/>	Reflexbewegung
3	<input type="checkbox"/>	Fallengespür +1
4	<input type="checkbox"/>	Kampfrausch 2/Tag
5	<input type="checkbox"/>	Verbesserte Reflexbewegung
6	<input type="checkbox"/>	Fallengespür +2
7	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 1/–
8	<input type="checkbox"/>	Kampfrausch 3/Tag
9	<input type="checkbox"/>	Fallengespür +3
10	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 2/–
11	<input type="checkbox"/>	Stärkerer KAMPFRAUSCH!
12	<input type="checkbox"/>	<div><div>Kampfrausch 4/Tag</div><div>Fallengespür +4</div></div>
13	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Unbeugsamer Wille
15	<input type="checkbox"/>	Fallengespür +5
16	<input type="checkbox"/>	<div><div>Kampfrausch 5/Tag</div><div>Schadensreduzierung 4/–</div></div>
17	<input type="checkbox"/>	UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!
18	<input type="checkbox"/>	Fallengespür +6
19	<input type="checkbox"/>	Schadensreduzierung 5/–
20	<input type="checkbox"/>	<div><div>Mächtiger KAMPFRAUSCH!</div><div>Kampfrausch 6/Tag</div></div>

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

SPRACHEN

CHARAKTER



Name

Volk

Größe



Gender



Größen-
modifikator

KLASSEN

1 Barbar

2

3

4

5

Fertigkeits-
Ränge

W

W

W

W

W

Stufe

Stufen-
anpassung

Effektive
Charakter-
stufe

FERTIGKEITEN

Max
Ränge

/

= ECS + 3

Fertigkeits-
bonus

Klassenfert.
1 2 3 4 5

Volksboni
Talente
Synergie

Verboten
Rüstungs-
während
malus
KAMPFRAUSCH!

Andere Fertigkeiten: Wissen - IN
Handwerks - IN
Beruf - WE
Auftreten - CH