

Spieler

Kampagne

EP

ATTRIBUTSWERTE

Attributswert Gegenstands-Attribut Kampfrausch Heilungs- Bonus modifikator Modifikator Mod.

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

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

BARBAR

Barbaren-
stufe

1 ☐ { Schnelle Bewegung
Analphabet
KAMPFRAUSCH! 1/Tag

2 ☐ Reflexbewegung

3 ☐ Fallengespur +1

4 ☐ Kampfrausch 2/Tag

5 ☐ Verbesserte Reflexbewegung

6 ☐ Fallengespur +2

7 ☐ Schadensreduzierung 1/–

8 ☐ Kampfrausch 3/Tag

9 ☐ Fallengespur +3

10 ☐ Schadensreduzierung 2/–

11 ☐ Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12 ☐ { Kampfrausch 4/Tag
Fallengespur +4

13 ☐ Schadensreduzierung 3/–

14 ☐ Unbeugsamer Wille

15 ☐ Fallengespur +5

16 ☐ { Kampfrausch 5/Tag
Schadensreduzierung 4/–

17 ☐ UERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Fallengespur +6

19 ☐ Schadensreduzierung 5/–

20 ☐ { Mächtiger KAMPFRAUSCH!
Kampfrausch 6/Tag

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