CHARAKTER Spieler Volk Größe Kampagne Fertigkeitsrä**n** gefferwürfel Stufe KLASSEN anpassung BARBAR d EP d Effektive **ATTRIBUTSWERTE** d Charakter-Attributs-Gegenstands-AttributsKAMPFRAUS@bbchöpfungsstufe d Bonus modifikato Modifier Mod. wert d ST **FERTIGKEITEN** + KO Volksboni VerbotenRüstungs-Max Fertigkeits-Klassenfert. Ränge Talente Sonstigewährend malus Ränge 1 2 3 4 5 KAMPFRAUSCH! GE bonus Synergie IN WE CH Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) $\div 2$ (abrunden) BARBAR Barbarenstufe Schnelle Bewegung Analphabet 1 KAMPFRAUSCH!1/Tag 2 Reflexbewegung 3 Fallengespür +1 Kampfrausch 2/Tag 4 Verbesserte Reflexbewegung 5 6 Fallengespür +2 7 Schadensreduzierung 1/-8 Kampfrausch 3/Tag Fallengespür +3 9 Schadensreduzierung 2/-10 Stärkerer KAMPFRAUSCH! 11 Kampfrausch 4/Tag 12 Fallengespür +4 Schadensreduzierung 3/-13 Unbeugsamer Wille 14 Fallengespür +5 15 Kampfrausch 5/Tag 16 Schadensreduzierung 4/-UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH! 17 18 Fallengespür +6 Schadensreduzierung 5/-19 Mächtiger KAMPFRAUSCH! 20 Kampfrausch 6/Tag TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN SPRACHEN