STUFENÜBERSICHT KÄMPFER

5 RETTUNGSWÜRFE

Stufe	Erfahrung	Grund-angriffs-bonus*	Gift	Odem	Verwand-lung	Zauber	Magischer Gegen-stand	TW**	Initiative***	Neuer Kniff	Attribute steigern# (IdF, S. 39)	Talente# (IdF, S. 34)
1	0	+1	14	17	15	17	16	1W10 (= 10 TP)	2	x	–	x
2	2.000	+2	14	17	15	17	16	2W10	3	–	–	–
3	4.000	+3	13	16	14	14	15	3W10	4	x	x	–
4	8.000	+4	13	16	14	14	15	4W10	5	–	–	–
5	16.000	+5	11	14	12	12	13	5W10	6	–	–	x
6	32.000	+6	11	14	12	12	13	6W10	7	x	–	–
7	64.000	+7	10	13	11	11	12	7W10	8	–	x	–
8	120.000	+8	10	13	11	11	12	8W10	9	–	–	–
9	240.000	+9	8	11	9	9	10	9W10	10	x	–	x
10	360.000	+10	8	11	9	9	10	10W10	11	–	–	–

* = Grundangriffsbonus zuzüglich Stärke-Modifikator (Nahkampf) / zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator (Fernkampf)
** = zuzüglich Konstitutions-Modifikator pro Stufe bei Bestimmung der Trefferpunkte
*** = zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator
# = optional
IdF = *Beyond the Wall und andere Abenteuer: In die Ferne*

Rüstung: Kämpfer können jede Rüstung tragen.
Waffenspezialisierung: Kämpfer erhalten auf Stufe 1 eine Waffenspezialisierung (BtW: GRW, Seite 24).

Hinweis: Die Ermittlung der Attribute, das Startkapital, die anfänglichen Gegenstände, die Auswahl der Fertigkeiten und die Wahl der Kniffe variiert abhängig davon, ob die Erschaffung des Charakters mit Hilfe eines Charakterbuches oder durch die alternative Charaktererschaffung (BtW: GRW, Seite 22) erfolgt ist.

Zusammenstellung der Tabellen: Sebastian Gaffran
Beyond the Wall ist eine Marke von Flatland Games, llc.
Die deutsche Ausgabe von *Beyond the Wall* wird vom System Matters Verlag herausgegeben.

STUFENÜBERSICHT KÄMPFER

3 RETTUNGSWÜRFE

Stufe	Erfahrung	Grund-angriffs-bonus*	Zähigkeit	Reflex	Wille	TW**	Initiative***	Neuer Kniff	Attribute steigern# (IdF, S. 39)	Talente# (IdF, S. 34)
1	0	+1	15	16	16	1W10 (= 10 TP)	2	x	–	x
2	2.000	+2	15	16	16	2W10	3	–	–	–
3	4.000	+3	13	15	15	3W10	4	x	x	–
4	8.000	+4	13	15	15	4W10	5	–	–	–
5	16.000	+5	11	14	14	5W10	6	–	–	x
6	32.000	+6	11	14	14	6W10	7	x	–	–
7	64.000	+7	9	13	13	7W10	8	–	x	–
8	120.000	+8	9	13	13	8W10	9	–	–	–
9	240.000	+9	7	12	12	9W10	10	x	–	x
10	360.000	+10	7	12	12	10W10	11	–	–	–

* = Grundangriffsbonus zuzüglich Stärke-Modifikator (Nahkampf) / zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator (Fernkampf)
** = zuzüglich Konstitutions-Modifikator pro Stufe bei Bestimmung der Trefferpunkte
*** = zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator
# = optional
IdF = *Beyond the Wall und andere Abenteuer: In die Ferne*

Rüstung: Kämpfer können jede Rüstung tragen.
Waffenspezialisierung: Kämpfer erhalten auf Stufe 1 eine Waffenspezialisierung (BtW: GRW, Seite 24).

Hinweis: Die Ermittlung der Attribute, das Startkapital, die anfänglichen Gegenstände, die Auswahl der Fertigkeiten und die Wahl der Kniffe variiert abhängig davon, ob die Erschaffung des Charakters mit Hilfe eines Charakterbuches oder durch die alternative Charaktererschaffung (BtW: GRW, Seite 22) erfolgt ist.

Zusammenstellung der Tabellen: Sebastian Gaffran
Beyond the Wall ist eine Marke von Flatland Games, llc.
Die deutsche Ausgabe von *Beyond the Wall* wird vom System Matters Verlag herausgegeben.

STUFENÜBERSICHT SCHURKE

5 RETTUNGSWÜRFE

Stufe	Erfahrung	Grund-angriffs-bonus*	Gift	Odem	Verwand-lung	Zauber	Magischer Gegen-stand	TW**	Initiative***	Hochbegabt (Anzahl der Fertigkeiten)	Attribute steigern# (IdF, S. 39)	Talente# (IdF, S. 34)
1	0	+0	13	16	13	15	14	1W8 (= 8 TP)	3	4	–	x
2	1.500	+1	13	16	13	15	14	2W8	4	4	–	–
3	3.000	+1	13	16	12	15	14	3W8	5	5	x	–
4	6.000	+2	13	16	12	15	14	4W8	6	5	–	–
5	12.000	+3	12	15	11	13	12	5W8	7	6	–	x
6	25.000	+3	12	15	11	13	12	6W8	8	6	–	–
7	50.000	+4	12	15	11	13	12	7W8	9	7	x	–
8	100.000	+5	12	15	11	13	12	8W8	10	7	–	–
9	200.000	+5	11	14	9	11	10	9W8	11	8	–	x
10	300.000	+6	11	14	9	11	10	10W8	12	8	–	–

* = Grundangriffsbonus zuzüglich Stärke-Modifikator (Nahkampf) / zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator (Fernkampf)
** = zuzüglich Konstitutions-Modifikator pro Stufe bei Bestimmung der Trefferpunkte
*** = zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator
# = optional
IdF = *Beyond the Wall und andere Abenteuer: In die Ferne*

Rüstung: Schurken können alle Rüstungen tragen, die leichter als Plattenrüstungen sind.
Glückskind: Schurken erhalten fünf Schicksalspunkte (BtW: GRW, Seite 26).

Hinweis: Die Ermittlung der Attribute, das Startkapital, die anfänglichen Gegenstände, die Auswahl der Fertigkeiten und die Wahl der Kniffe variiert abhängig davon, ob die Erschaffung des Charakters mit Hilfe eines Charakterbuches oder durch die alternative Charaktererschaffung (BtW: GRW, Seite 22) erfolgt ist.

Zusammenstellung der Tabellen: Sebastian Gaffran
Beyond the Wall ist eine Marke von Flatland Games, llc.
Die deutsche Ausgabe von *Beyond the Wall* wird vom System Matters Verlag herausgegeben.

STUFENÜBERSICHT SCHURKE

3 RETTUNGSWÜRFE

Stufe	Erfahrung	Grund-angriffs-bonus*	Zähigkeit	Reflex	Wille	TW**	Initiative***	Hochbegabt (Anzahl der Fertigkeiten)	Attribute steigern# (IdF, S. 39)	Talente# (IdF, S. 34)
1	0	+0	16	15	16	1W8 (= 8 TP)	3	4	–	x
2	1.500	+1	16	15	16	2W8	4	4	–	–
3	3.000	+1	15	13	15	3W8	5	5	x	–
4	6.000	+2	15	13	15	4W8	6	5	–	–
5	12.000	+3	14	11	14	5W8	7	6	–	x
6	25.000	+3	14	11	14	6W8	8	6	–	–
7	50.000	+4	13	9	13	7W8	9	7	x	–
8	100.000	+5	13	9	13	8W8	10	7	–	–
9	200.000	+5	12	7	12	9W8	11	8	–	x
10	300.000	+6	12	7	12	10W8	12	8	–	–

* = Grundangriffsbonus zuzüglich Stärke-Modifikator (Nahkampf) / zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator (Fernkampf)
** = zuzüglich Konstitutions-Modifikator pro Stufe bei Bestimmung der Trefferpunkte
*** = zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator
# = optional
IdF = *Beyond the Wall und andere Abenteuer: In die Ferne*

Rüstung: Schurken können alle Rüstungen tragen, die leichter als Plattenrüstungen sind.
Glückskind: Schurken erhalten fünf Schicksalspunkte (BtW: GRW, Seite 26).

Hinweis: Die Ermittlung der Attribute, das Startkapital, die anfänglichen Gegenstände, die Auswahl der Fertigkeiten und die Wahl der Kniffe variiert abhängig davon, ob die Erschaffung des Charakters mit Hilfe eines Charakterbuches oder durch die alternative Charaktererschaffung (BtW: GRW, Seite 22) erfolgt ist.

Zusammenstellung der Tabellen: Sebastian Gaffran
Beyond the Wall ist eine Marke von Flatland Games, llc.
Die deutsche Ausgabe von *Beyond the Wall* wird vom System Matters Verlag herausgegeben.

STUFENÜBERSICHT MAGIER

5 RETTUNGSWÜRFE

Stufe	Erfahrung	Grund-angriffs-bonus*	Gift	Odem	Verwand-lung	Zauber	Magischer Gegen-stand	TW**	Initiative***	Zaubersprüche pro Tag / max. Stufe von Ritualen	Attribute steigern# (IdF, S. 39)	Talente# (IdF, S. 34)
1	0	+0	14	15	13	12	11	1W6 (= 6 TP)	1	1	–	x
2	2.500	+1	14	15	13	12	11	2W6	2	2	–	–
3	5.000	+1	14	15	13	12	11	3W6	3	3	x	–
4	10.000	+2	14	15	13	12	11	4W6	4	4	–	–
5	20.000	+2	14	15	13	12	11	5W6	5	5	–	x
6	40.000	+3	13	13	11	10	9	6W6	6	6	–	–
7	80.000	+3	13	13	11	10	9	7W6	7	7	x	–
8	150.000	+4	13	13	11	10	9	8W6	8	8	–	–
9	300.000	+4	13	13	11	10	9	9W6	9	9	–	x
10	450.000	+5	13	13	11	10	9	10W6	10	10	–	–

* = Grundangriffsbonus zuzüglich Stärke-Modifikator (Nahkampf) / zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator (Fernkampf)
** = zuzüglich Konstitutions-Modifikator pro Stufe bei Bestimmung der Trefferpunkte
*** = zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator
# = optional
IdF = *Beyond the Wall und andere Abenteuer: In die Ferne*

Rüstung: Magier können keine Rüstungen tragen.
Magie spüren: Magier können magische Personen, Orte oder Gegenstände erspüren (BtW: GRW, Seite 28).

Hinweis: Die Ermittlung der Attribute, das Startkapital, die anfänglichen Gegenstände, die Auswahl der Fertigkeiten und die Wahl der Kniffe variiert abhängig davon, ob die Erschaffung des Charakters mit Hilfe eines Charakterbuches oder durch die alternative Charaktererschaffung (BtW: GRW, Seite 22) erfolgt ist.

Zusammenstellung der Tabellen: Sebastian Gaffran
Beyond the Wall ist eine Marke von Flatland Games, llc.
Die deutsche Ausgabe von *Beyond the Wall* wird vom System Matters Verlag herausgegeben.

STUFENÜBERSICHT MAGIER

3 RETTUNGSWÜRFE

Stufe	Erfahrung	Grund-angriffs-bonus*	Zähigkeit	Reflex	Wille	TW**	Initiative***	Zaubersprüche pro Tag / max. Stufe von Ritualen	Attribute steigern# (IdF, S. 39)	Talente# (IdF, S. 34)
1	0	+0	16	16	15	1W6 (= 6 TP)	1	1	–	x
2	2.500	+1	16	16	15	2W6	2	2	–	–
3	5.000	+1	15	15	13	3W6	3	3	x	–
4	10.000	+2	15	15	13	4W6	4	4	–	–
5	20.000	+2	14	14	11	5W6	5	5	–	x
6	40.000	+3	14	14	11	6W6	6	6	–	–
7	80.000	+3	13	13	9	7W6	7	7	x	–
8	150.000	+4	13	13	9	8W6	8	8	–	–
9	300.000	+4	12	12	7	9W6	9	9	–	x
10	450.000	+5	12	12	7	10W6	10	10	–	–

* = Grundangriffsbonus zuzüglich Stärke-Modifikator (Nahkampf) / zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator (Fernkampf)
** = zuzüglich Konstitutions-Modifikator pro Stufe bei Bestimmung der Trefferpunkte
*** = zuzüglich Geschicklichkeits-Modifikator
# = optional
IdF = *Beyond the Wall und andere Abenteuer: In die Ferne*

Rüstung: Magier können keine Rüstungen tragen.
Magie spüren: Magier können magische Personen, Orte oder Gegenstände erspüren (BtW: GRW, Seite 28).

Hinweis: Die Ermittlung der Attribute, das Startkapital, die anfänglichen Gegenstände, die Auswahl der Fertigkeiten und die Wahl der Kniffe variiert abhängig davon, ob die Erschaffung des Charakters mit Hilfe eines Charakterbuches oder durch die alternative Charaktererschaffung (BtW: GRW, Seite 22) erfolgt ist.

Zusammenstellung der Tabellen: Sebastian Gaffran
Beyond the Wall ist eine Marke von Flatland Games, llc.
Die deutsche Ausgabe von *Beyond the Wall* wird vom System Matters Verlag herausgegeben.