

SEA REAVER!

(BARBAR)

Barbaren-
stufe

BARBAR

Barbaren-
stufe

1



Marine Terror
KAMPFRAUSCH!

2



Eyes of the Storm

3



Savage Sailor +1

5



Sure Footed

6



Savage Sailor +2

7



Schadensreduzierung 1/–

9



Savage Sailor +3

10



Schadensreduzierung 2/–

11



Stärkerer KAMPFRAUSCH!

12



Savage Sailor +4

13



Schadensreduzierung 3/–

14



Unbeugsamer Wille

15



Savage Sailor +5

16



Schadensreduzierung 4/–

17



UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18



Savage Sailor +6

19



Schadensreduzierung 5/–

20



Mächtiger KAMPFRAUSCH!

MARINE TERROR

BREATH
DAUER

Constitution
Score

Runden \times

Move normally through standing water or bog 1ft deep

Ignore the cover bonus to AC of targets partially immersed in water

EYES OF THE STORM

Stufe

2

Ignore concealment by fog, rain, sleet, mist, wind or other weather effects less than total concealment

Penalties to Perception due to weather are halved

SAVAGE SAILOR

SAILOR'S BONUS

Stufe

3

+

Bonus applies to Acrobatics, Climb, Profession (sailor), Survival and Swim checks made in aquatic terrain or aboard ship

SURE FOOTED

Stufe

5

No penalty when moving across slick surfaces, whether natural or magical

KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH! DAUER
PRO TAG

Barbaren-
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!
HEUTE

Runden $\div 2 + KO + (\times 2) +$

Runden

STÄRKE
WERT
BONUS

KONSTITUTIONS-
BONUS

WILLEN-
WURF
BONUS

RÜSTUNGS-
KLASSE
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

Starker KAMPFRAUSCH!

6

6

3

-2

Mächtiger KAMPFRAUSCH!

8

8

4

-2

Attributsmodifikator =
(Attributswert - 10) ÷ 2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!

DAUER

Dauer

Stärkewert
Malus -2

Geschicklichkeitswert
Malus -2

Runden $\times 2$

ST

GE

Kein Kampfrausch, Rennen, oder Ansturm während erschöpft

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE-
BEKANNT

Barbaren-
stufe

Sonstiges

$= (\div 2) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14