

# 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  $\frac{1}{4} \times$

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

$\frac{1}{2} + KO + ( \dots \times 2 ) +$

Runden

STÄRKE  
WERT  
BONUS

KONSTITUTIONS-  
BONUS

WILLEN-  
WURF  
BONUS

RÜSTUNGS-  
KLASSE  
MALUS

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

STÄRKERER 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

KRÄFTE-  
stufe

Sonstiges

$= ( \dots \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14