

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

$$F_2 + KO + (\quad \times 2) + \quad$$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT
BONUS

WILLEN-
BONUS
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

$$= (\quad \div 2) + \quad$$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14