

# SEA REAVER!

## (BARBARIAN)

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 ☐ Schadenreduzierung 1/–

9 ☐ Savage Sailor +3

10 ☐ Schadenreduzierung 2/–

11 ☐ Greater RAGE!

12 ☐ Savage Sailor +4

13 ☐ Schadenreduzierung 3/–

14 ☐ Unbeugsammer Wille

15 ☐ Savage Sailor +5

16 ☐ Schadenreduzierung 4/–

17 ☐ UNERMÜDLICHER KAMPFRAUSCH!

18 ☐ Savage Sailor +6

19 ☐ Schadenreduzierung 5/–

20 ☐ Mighty RAGE!

### MARINE TERROR

BREATH  
DURATION

Constitution  
Score

Runden  $\frac{5}{4} \times$

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  
PER DAY

Barbaren-  
stufe

Sonstiges

KAMPFRAUSCH!  
HEUTE

Runden  $5 + KO + ( \times 2 ) +$

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT  
WERT  
BONUS

WILLENS-  
WURF  
BONUS

RÜSTUNGS-  
KLASSEN  
ABZUG

KAMPFRAUSCH!

4

4

2

-2

Starker RAGE!

6

6

3

-2

Mächtiger KAMPFRAUSCH

8

8

4

-2

Atributs Modifikator=  
(Gesamter Atributwert -10)/2

ST

KO

RK

ERSCHÖPFUNG KAMPFRAUSCH!  
DAUER Dauer

Stärkewert  
Abzug -2

Abzug vom Geschicklichkeits  
-wert -2

Runden  $\times 2$

ST

GE

Während man erschöpft ist kann man nicht rennen, anstürmen oder Kampfrausch einbringen

### KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE  
KNOWN

Sonstiges

$= ( \div 2 ) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14