

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

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

Sonst.

KAMPFRAUSCH!
ANZAHL HEUTE

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

Runden

STÄRKEKONSTITUTIONSWERT
WERT BONUS WILLENS-
WURF BONUS RÜSTUNGS-
KLASSE MALUS

KAMPFRAUSCH

4

4

2

-2

Starker RAGE!

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 $\bar{\dots} \times 2$

ST

GE

Während man erschöpft ist, kann man nicht anstürmen oder Kampfrausch einsetzen.

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE

KAMPFRAUSCH! KRÄFTE
KNOWN Barbaren-
stufe

Sonst.

$= (\dots \div 2) +$

(abrunden)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14