



Digun Zuatal

neutraler Druide lvl 1

Alter: 19

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: stahlgrau

Stärke	16	+3	LP	10	Geschwindigkeit	4 sq	16 sq
Geschick	13	+1	d8: 8		2 m/h	4 m/h	
Konstitution	12	+1	+1 bevorzugt		16 m/d		
Intelligenz	12	+1	+1 KON				
Weisheit	14	+2					
Charisma	8	-1	Initiative	1	Fertigkeiten		
			Rüstung	Schild	Geschick	Natur	Item Zauber
RK	15	[17]	4	[2]	1		
Berührung		11	Falscher Fuß		14 [16]		
			Klasse	Attribut	Misc	Zauber	
Härte	2	=	2	1			
Reflex	1	=	0	1			
Willen	4	=	2	2			
GAB		0				Zauber (vorbereitet)	
KMB		3			(GAB + STR)	(Schwierigkeit: 10 + Zauberlevel + WIS)	
KMV		14			(GAB + STR + GES + 10)	Stufe 0: (DC 12, 3)	
Fellrüstung		RK 4	GES 4	BE 3		Stufe 1: (DC 13, 2)	
Schwerer Holzschild			RK 2	BE 2			
Sense			Kritisch x4				
Normal		Angriff 3	Schaden 2d4+4				
Heftig		Angriff 2	Schaden 2d4+6				
Sturm* Normal		Angriff 5	Schaden 2d4+4				
Sturm* Heftig		Angriff 4	Schaden 2d4+6				
Krummsäbel	Angriff 3	Schaden d6+3	Kritisch 18-20				
Krummsäbel 2H:		Schaden d6+4					
Holzaxt	Angriff 3	Schaden d6+3	Kritisch x3				
Dolch	Angriff 3	Schaden d4+3	Kritisch 19-20			Besitz	
Schlinge	Angriff 1	Schaden d4+3	RW 10 sq			Reisendenkleidung, Rucksack, Wasserkaut, Bettrolle, wassersichere Tasche, 10* Wandermahl, Feuerstein, Stahl und Zunder, Taschenspiel, 3 Mistelzweige	
Magischer Stein	Angriff 2	Schaden d6+4	RW 14 sq				
vs Untote	Angriff 2	Schaden 2d6+5					
Wanderstab (2H)	Angriff 3	Schaden d6+4				Kugeln Tasche:	
Shillelagh	Angriff 4	Schaden 2d6+5				○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	
Shillelagh Heftig	Angriff 3	Schaden 2d6+7				Kugeln Rucksack	
Shillelagh Heft, Stu*	Angriff 5	Schaden 2d6+7				○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	

* -2 RK, mind 2sq Bewegung gerade

Sprachen: Gemein, Druidisch, Polyglott

<p>Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heftiger Angriff (Angriff -1, Schaden +2) • Zauberfokus (Beschwörung) 	<p>Naturbeschwörungen und Schwarm beschwören sind volle Aktionen</p>
<p>Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keule, Dolch, Wurfpfeil, Bo, Krummsäbel, Sense, Sichel, Kurzspeer, Schlinge, Speer • mittlere Rüstungen, Schilde (nichtmetallisch) • Naturbund • Wildempathie (Stufe + CHA Tierdiplomatie) • Natursinn (+2 Überleben, Natur) 	
<p>Vorteile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argwöhnisch: +1 Motiv erkennen, Klassenfertigkeit • Kind der Natur: +2 Überleben um Nahrung finden, +1 Natur 	