



Digun Zuatal

neutraler Druide lvl 2

Alter: 19

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: stahlgrau

Stärke	16	+3	LP	16	Geschwindigkeit	4 sq	16 sq
Geschick	13	+1	d8: 8 + 4.5		2 m/h	4 m/h	
Konstitution	12	+1	+2 bevorzugt		16 m/d		
Intelligenz	12	+1	+2 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	3	=	3	1			
Reflex	1	=	0	1			
Willen	5	=	3	2			
GAB	1				Zauber (vorbereitet)		
KMB	4			(GAB + STR)	(Schwierigkeit: 10 + Zauberlevel + WIS)		
KMV	15			(GAB + STR + GES + 10)	Stufe 0: (DC 12, 4)		
Fellrüstung	RK 4		GES 4	BE 3			
Schwerer Holzschild			RK 2	BE 2	Stufe 1: (DC 13, 3)		
Sense			Kritisch x4				
Normal	Angriff 4		Schaden 2d4+4				
Heftig	Angriff 3		Schaden 2d4+6				
Sturm* Normal	Angriff 6		Schaden 2d4+4				
Sturm* Heftig	Angriff 5		Schaden 2d4+6				
Krummsäbel	Angriff 4	Schaden d6+3	Kritisch 18-20				
Krummsäbel 2H:	Schaden d6+4						
Holzaxt	Angriff 4	Schaden d6+3	Kritisch x3				
Dolch	Angriff 4	Schaden d4+3	Kritisch 19-20		Besitz		
Schlinge	Angriff 2	Schaden d4+3	RW 10 sq		Reisendenkleidung, Rucksack, Wasserkaut, Bettrolle, wasserdichte Tasche, 10* Wandermahl, Feuerstein, Stahl und Zunder, Taschenspiel, 3 Mistelzweige		
Magischer Stein	Angriff 3	Schaden d6+4	RW 14 sq				
vs Untote	Angriff 3	Schaden 2d6+5					
Wanderstab (2H)	Angriff 4	Schaden d6+4			Kugeln Tasche:		
Shillelagh	Angriff 5	Schaden 2d6+5			○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○		
Shillelagh Heftig	Angriff 4	Schaden 2d6+7			Kugeln Rucksack		
Shillelagh Heft, Stu*	Angriff 6	Schaden 2d6+7			○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○		

* -2 RK, mind 2sq Bewegung gerade

Sprachen: Gemein, Druidisch, Sylvan

<p>Fähigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heftiger Angriff (Angriff -1, Schaden +2) • Zauberfokus (Beschwörung) <p>Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keule, Dolch, Wurfpeil, Bo, Krummsäbel, Sense, Sichel, Kurzspeer, Schlinge, Speer • mittlere Rüstungen, Schilde (nichtmetallisch) • Naturbund • Wildempathie (Stufe + CHA Tierdiplomatie) • Natursinn (+2 Überleben, Natur) • Waldlauf: nichtmagisches Unterholz kein schw. Terrain <p>Vorteile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argwöhnisch: +1 Motiv erkennen, Klassenfertigkeit • In Cheliax an Bord gegangen (+200 GP) 	<p>Naturbeschwörungen und Schwarm beschwören sind volle Aktionen</p>
--	--