



Digun Zuatal

neutraler Druiden lvl 2

Alter: 19

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: stahlgrau

Stärke	16	+3	LP	23	Geschwindigkeit	4 sq	16 sq
Geschick	13	+1	d8: 8 + 2 * 4.5			2 m/h	4 m/h
Konstitution	12	+1	+3 bevorzugt			16 m/d	
Intelligenz	12	+1	+3 KON				
Weisheit	14	+2	Tragelast: 76/153/230 lbs				
Charisma	8	-1	Initiative	1			
Rüstung Schild Geschick Natur Item Zauber					Fertigkeiten		
RK	15	[17]	4	[2]	1		
Berührung	11		Falscher Fuß	14	[16]		
Klasse Attribut Misc Zauber					18	Attribut	Ränge Misc
Härte	3	=	3	1			
Reflex	2	=	1	1			
Willen	5	=	3	2			
GAB	2						
KMB	5			(GAB + STR)			
KMV	16			(GAB + STR + GES + 10)			
Fellrüstung		RK 4		GES 4		BE 3	
Schwerer Holzschild			RK 2			BE 2	
Sense				Kritisch x4			
Normal		Angriff 5		Schaden 2d4+4			
Heftig		Angriff 4		Schaden 2d4+6			
Sturm* Normal		Angriff 7		Schaden 2d4+4			
Sturm* Heftig		Angriff 6		Schaden 2d4+6			
Krummsäbel	Angriff 5	Schaden d6+3		Kritisch 18-20			
Krummsäbel 2H:	Schaden d6+4						
Holzaxt	Angriff 5	Schaden d6+3		Kritisch x3			
Dolch	Angriff 5	Schaden d4+3		Kritisch 19-20			
Schlinge	Angriff 4	Schaden d4+3	RW 10	sq			
Magischer Stein	Angriff 4	Schaden d6+4	RW 14	sq			
vs Untote	Angriff 4	Schaden 2d6+5					
Wanderstab (2H)	Angriff 5	Schaden d6+4					
Shillelagh	Angriff 6	Schaden 2d6+5					
Shillelagh Heftig	Angriff 5	Schaden 2d6+7					
Shillelagh Heft, Stu*	Angriff 7	Schaden 2d6+7					
					Zauber (vorbereitet)		
					(Schwierigkeit: 10 + Zauberlevel + WIS)		
					Stufe 0: (DC 12, 4)		
					Stufe 1: (DC 13, 3)		
					Stufe 2: (DC 14, 2)		
					Besitz		
					Reisendenkleidung, Rucksack, Wasserhaut, Bettrolle, wassersichere Tasche, 10* Wandermahl, Feuerstein, Stahl und Zunder, Taschenspiel, 3 Mistelzweige		
					Kugeln Tasche:		
					○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○		
					Kugeln Rucksack		
					○○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○		

* -2 RK, mind 2sq Bewegung gerade

Sprachen: Gemein, Druidisch, Sylvan

Fähigkeiten

- Heftiger Angriff (Angriff -1, Schaden +2)
- Zauberfokus (Beschwörung)
- Verstärkte Herbeizauberung: Beschwörungen +4 STR,KON

Klasse

- Keule, Dolch, Wurfpfeil, 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
- Spurenloser Lauf: hinterlässt keine Spuren in Natur

Vorteile

- Argwöhnisch: +1 Motiv erkennen, Klassenfertigkeit
- In Cheliox an Bord gegangen (+200 GP)

Naturbeschwörungen und Schwarm beschwören sind volle Aktionen

Tragelast:

Str 14	58/116/175	Str 15	66/133/200
Str 16	76/153/230	Str 17	86/173/260
Str 18	100/200/300	Str 19	116/233/350
Str 20	133/266/400	Str 21	153/306/460
Str 22	173/346/520	Str 23	200/400/600
Str 24	233/466/700	Str 25	266/533/800
Str 26	306/613/920	Str 27	346/693/1040
Str 28	400/800/1200	Str 29	466/933/1400