

Cedran Betbrunn

Druide der Stufe 1 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
6	17	12	10	11	8
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Sichelschwert (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kette (3 m), Laterne (einfach), Tagesrationen (3x), Sack (15 kg), Wolfsbann
Vermögen	145 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer

KURIOSUM *Drei Zähne einer Chimäre, die in absoluter Dunkelheit schwach elfenbeinweiß glimmen.*

Er weicht aus, wo andere zuschlagen, und kann sein eigenes Gepäck kaum tragen. Vom Handwerk beherrscht er bisher ein einziges Kunststück: Licht, das sich an Dinge heftet, die es nicht loswerden. Drei Chimärenzähne in seinem Beutel glimmen in völliger Dunkelheit schwach elfenbeinweiß.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Aeloria Mondau

Druide der Stufe 1 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	12	8	11	14	17
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
1	6 [13]	+0	15

Schaden ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Sichelschwert (1W6)
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild
Gepäck	Hammer, Kerze, Laterne (einfach), Schriftrollenbehälter, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	90 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	-1
Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken

KURIOSUM Der Fingerknochen ihres ehemaligen Knappen, in Jade gefasst und an einer Lederschnur getragen.

Sie überzeugt Leute, für sie zu kämpfen, weil sie selbst keinen einzigen Hieb überstehen würde. Vom Hain hat sie bisher nur gelernt, Zauber zu erkennen, nicht sie zu wirken. Der Fingerknochen ihres früheren Knappen hängt jadegefasst an einer Lederschnur um ihren Hals.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ST 14 Stärke	GE 16 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 11	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Rucksack (15 kg), Schloss, Signalpfeife, Eisentopf, Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	260 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Drachisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Tier aufspüren, Wasser reinigen
2. Grad Mit Tieren sprechen

KURIOSUM Das Tagebuch eines alten Mentors — die meisten Seiten sind unleserlich, nur die Worte „Brunnen der Verdammten“ tauchen immer wieder auf.

Ein Halbbling, der mit Tieren spricht und ihnen mehr glaubt als Menschen — bisher hat ihn das nie getäuscht. Er ist flink, wach und in seinem Dorf längst gefragter als der Priester. Im Tagebuch seines alten Mentors kehrt eine Wendung wieder: Brunnen der Verdammten.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Isolde Glaubensquell

Druide der Stufe 2 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 7 Geschick	KO 16 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 9 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 7	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14
---------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Speer (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Kletterhaken, Leiter (3 m), Hanfseil (15 m)	RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	190 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Schlingen und Fallen entdecken
2. Grad Wasser erschaffen

KURIOSUM *Ein Spiegelchen aus poliertem Stahl, das gelegentlich nicht die Trägerin zeigt, sondern einen fremden Pilger.*

Eine Druidin, die Wetter und Wunden gleich gelassen hinnimmt und sich dabei bewegt wie ein umgestürzter Karren. Wo Feinheit nötig wäre, nimmt sie den Speer. In ihrem Stahlspiegel erscheint statt ihres Gesichts manchmal ein fremder Pilger.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Arelan Schleierwind

Druide der Stufe 3 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 13 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 13
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Hammer, Tagesrationen (3x), Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Eisentopf
Vermögen	745 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Schlingen und Fallen entdecken, Wetter vorhersagen
2. Grad Mit Tieren sprechen

KURIOSUM Eine kleine Kapsel aus Zwergengold, in der etwas leise pocht.

Klug und gewinnend, aber ein schlechter Tag genügt, um ihn aus dem Spiel zu nehmen. Er sagt das Wetter voraus und wird dafür besser bezahlt, als es dem Hain recht ist. In seiner Kapsel aus Zwergengold pocht etwas leise, und er öffnet sie nicht.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Ragna Metbrauer

Druide der Stufe 3 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	8	9	13	11	8
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 12	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 13
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild
Gepäck	Handschellen, Lampe (Bronze), Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	500 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Goblinoid, Drachisch

ATTRIBUTSBONIFIZI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren
2. Grad Wasser erschaffen

KURIOSUM Ein Talisman aus gegerbtem Leder, verblüffend genau geformt wie ein kleiner Hobgoblin.

Langsam, un gelenk und wortkarg — was sie kann, kann sie gründlich, und mehr verlangt sie nicht von sich. Die Schleuder liegt ihr besser als alles, was Nähe verlangt. Ihr Talisman aus gegerbtem Leder ist verblüffend genau wie ein kleiner Hobgoblin geformt.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Tobias Eichhain

Druide der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 16 Stärke	GE 13 Geschick	KO 8 Konstitution	IN 9 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 16 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 14	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Lampe (Bronze), Laterne (einfach), Pergament (Blatt), Rucksack (15 kg), Eisentopf	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	-1
		Wiederbelebung (KO)	50 %	Sprachen (IN)	1
Vermögen	960 GM	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch				

ZAUBER	
1. Grad	Magie entdecken, Tier aufspüren, Wetter vorhersagen
2. Grad	Holz krümmen
3. Grad	Gift neutralisieren

KURIOSUM	<i>Ein eingelegter Zahn eines Drachen und ein zweiter eines Dämons — beide in Jade gefasst.</i>
-----------------	---

Ein breiter Mann, den ein einziger Sturz aus dem Sattel für Wochen flachlegt. Er zieht Gift aus Wunden und nimmt dafür kein Geld, was ihm im Umland einen Ruf eingebracht hat. Zwei eingelegte Zähne trägt er bei sich, einen von einem Drachen und einen von einem Dämon, beide in Jade gefasst.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Yvette Morgenbrück

Druide der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 16 Stärke	GE 13 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 18 Weisheit	CH 11 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

Trefferpunkte 18	Rüstungsklasse 5 [14]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 12
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Lampenöl (0,5 Liter), Schlafsack, Hanfseil (15 m), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1340 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Magie entdecken, Wasser reinigen
2. Grad	Mit Tieren sprechen
3. Grad	Pflanzenwachstum

KURIOSUM	<i>Drei Kupfermünzen, die immer mit derselben Seite oben landen, egal wie man sie wirft.</i>
-----------------	--

An ihr ist alles solide und ihr Urteil das beste weit und breit — der Hain hat sie früh vorgezogen, und niemand hat widersprochen. Sie lässt wachsen, was andere roden wollen, und verhandelt notfalls auch mit Bauern. Drei Kupfermünzen in ihrer Tasche landen immer mit derselben Seite oben, wie man sie auch wirft.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____



Wynlar Mondtau

Druide der Stufe 5 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 13 Stärke	GE 11 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 9 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 21	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI	
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0 Traglast (ST) +5
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild	Türen (ST)	2/W6 Fernkampf (GE) +0
Gepäck	Brechstange, Kerze, Signalpfeife, Eisentopf, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+0 TP je Würfel (KO) +1
Vermögen	570 GM	Wiederbelebung (KO)	100 % Sprachen (IN) 2
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0 Gefolge (CH) 3

ZAUBER	
1. Grad	Feenfeuer, Tier aufspüren, Wetter vorhersagen
2. Grad	Pflanzen aufspüren, Wasser erschaffen
3. Grad	Gift neutralisieren

KURIOSUM	Ein abgegriffenes Kartenspiel aus den Heulenden Hügeln — eine Karte fehlt: der Schwarze Hund.
-----------------	---

Er fällt niemandem auf und ermüdet nie; er geht dorthin, wo andere umkehren, und kommt zurück. Wasser, Wetter und Gift sind sein Gebiet; Gespräche überlässt er anderen. In seinem Kartenspiel aus den Heulenden Hügeln fehlt eine Karte: der Schwarze Hund.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl. Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Faelwen Silberau

Druide der Stufe 5 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 9 Stärke	GE 7 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 11 Charisma
-------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 18	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 11
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Sichelschwert (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fass, Handschellen, Schloss, Tinte (Fläschchen), Wasserschlauch
Vermögen	1165 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Orksch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Schlingen und Fallen entdecken, Wasser reinigen, Wetter vorhersagen
2. Grad Holz krümmen, Metall erhitzen
3. Grad Wasser atmen

KURIOSUM Ein kleiner sprechender Stein aus den Salzminen, der ausschließlich beleidigende Kommentare über Orks abgibt.

Ungeschickt, schwächling und trotzdem seit Jahren im Dienst — sie hat begriffen, dass Vorbereitung Kraft ersetzt. Sie kann unter Wasser atmen und Metall so heiß machen, dass es fallen gelassen wird. Ihr kleiner sprechender Stein aus den Salzminen gibt ausschließlich beleidigende Bemerkungen über Orks von sich.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Leoric Glockenturm

Druide der Stufe 6 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 8 Intelligenz	WE 17 Weisheit	CH 8 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 16	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fass, Handschellen, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	1185 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken
2. Grad Flamme erzeugen, Holz krümmen
3. Grad Feuerwerk, Schutz vor Feuer

KURIOSUM Ein Säckchen mit sieben getrockneten Pilzen aus der Salzwüste Kharn — zwei davon sind eindeutig giftig.

Er versteht wenig von Menschen und alles vom Wald — ein Einsiedler, den man holt, wenn niemand anders weiterweiß. Feuer gehorcht ihm, und er geht sparsam damit um. In seinem Säckchen liegen sieben getrocknete Pilze aus der Salzwüste Kharn, zwei davon eindeutig giftig.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Marnie Moosfuß

Druide der Stufe 6 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 13 Stärke	GE 9 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 7 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 17 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 33	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Dolch (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Fass, Laterne (einfach), Mauerhaken (Eisen), Tagesrationen (3x), Tinte (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1525 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	0
Sprachen	Gemeinsprache	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Magie entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen
2. Grad Flamme erzeugen, Holz krümmen
3. Grad Krankheit heilen, Wasser atmen

KURIOSUM Die mumifizierte Pfote eines Bugbears an einer langen Lederkordel.

Zäh wie Wurzelwerk und von einer Herzlichkeit, der sich kaum jemand entzieht — dafür begreift sie langsam. Sie heilt Krankheiten, für die der Wundarzt kein Wort hat, und verlangt eine Mahlzeit dafür. An einer langen Lederkordel trägt sie die mumifizierte Pfote eines Bugbears.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Druide der Stufe 7 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

Nerissa Engelhort

Druide der Stufe 7 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
12	18	13	15	8	13
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte 29	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 9
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Dolch (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Kerze, Schlafsack, Signalpfeife, Tinte (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	2405 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Zwergisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

- | | |
|---------|--|
| 1. Grad | Feenfeuer, Schlingen und Fallen entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen |
| 2. Grad | Leichte Wunden heilen, Metall erhitzen |
| 3. Grad | Blitze herbeirufen, Gift neutralisieren |
| 4. Grad | Magie bannen |

KURIOSUM Eine Karte von Hexenfels, gezeichnet auf der Innenseite eines getrockneten Vampirfells.

Schneller als jeder, dem sie begegnet, und im Urteil dafür unzuverlässig — sie handelt, bevor sie nachdenkt. Blitze ruft sie mühelos herbei und trifft damit nicht immer das Richtige. Ihre Karte von Hexenfels ist auf die Innenseite eines getrockneten Vampirfells gezeichnet.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Evander Gnadenkapell

Druide der Stufe 8 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 16 Stärke	GE 8 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 10 Weisheit	CH 13 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
34	7 [12]	+3	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer + Holzschild
Gepäck	Laterne (einfach), Leiter (3 m), Rucksack (15 kg), Schaufel, Schloss
Vermögen	2810 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Tier aufspüren, Wetter vorhersagen
2. Grad Metall erhitzen, Mit Tieren sprechen, Wasser erschaffen
3. Grad Gift neutralisieren, Tier festhalten
4. Grad Mit Pflanzen sprechen

KURIOSUM Ein Erbstück seiner Urgroßmutter: ein Stück Walbein, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Aschestein.

Kräftig, belesen und schwerfällig — er kommt spät an und bleibt dann, bis die Sache erledigt ist. Mit Tieren und Pflanzen spricht er lieber als mit Menschen, und er hört ihnen auch besser zu. Sein Erbstück ist ein Stück Walbein, eingelegt in einen winzigen Sarg aus Aschestein.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Serelith Glanzlaub

Druide der Stufe 8 · Elf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 13 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 6 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
29	6 [13]	+3	8

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Doich (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Hammer, Handschellen, Wasserschlauch, Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	2135 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Elfish

ATTRIBUTSBONIFIKATION

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

ZAUBER

- | | |
|---------|--|
| 1. Grad | Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken, Tier aufspüren, Wasser reinigen |
| 2. Grad | Holz krümmen, Leichte Wunden heilen, Mit Tieren sprechen |
| 3. Grad | Feuerwerk, Schutz vor Feuer |
| 4. Grad | Schwere Wunden heilen |

KURIOSUM Eine getrocknete Klaue, die laut dem Tagebuch eines toten Kameraden leise vibriert, wenn Wargs näher kommen.

Die gelehrteste Person in jedem Hain und die, mit der niemand ein zweites Mal sprechen will. Sie schließt Wunden, die aufgegeben waren, und erklärt hinterher ungefragt, warum. Eine getrocknete Klaue in ihrem Gepäck soll laut dem Tagebuch eines toten Kameraden vibrieren, wenn Wargs näher kommen.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Kalina Immersegen

Druide der Stufe 9 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 11 Stärke	GE 14 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 49	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Schleuder (1W4)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Kette (3 m), Laterne (einfach), Tagesrationen (3x), Hanfseil (15 m)
Vermögen	2375 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Orkisch, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

ZAUBER

1. Grad Feenfeuer, Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken, Wasser reinigen
2. Grad Flamme erzeugen, Metall erhitzen, Mit Tieren sprechen
3. Grad Blitze herbeirufen, Feuerwerk, Gift neutralisieren
4. Grad Pflanzenpfad, Schwere Wunden heilen

KURIOSUM Ein Vertrag mit dem Aschefürsten, der nie unterzeichnet wurde — die Tinte ist noch frisch.

Klug, besonnen und von einer Zähigkeit, die zu ihrer schmalen Gestalt nicht passen will. Sie heilt schwere Wunden und ruft Blitze, und beides tut sie ohne Aufhebens. In ihrem Gepäck liegt ein Vertrag mit dem Aschefürsten, den niemand unterzeichnet hat; die Tinte ist noch frisch.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Morgran Erzbart

Druide der Stufe 10 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST	GE	KO	IN	WE	CH
6	13	9	13	12	14
Stärke	Geschick	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
30	6 [13]	+5	6

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Sichelschwert (1W6)	Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kerze, Kette (3 m), Leiter (3 m), Schloss, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	3155 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Orkisch, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

ZAUBER

- | | |
|---------|---|
| 1. Grad | Feenfeuer, Magie entdecken, Schlingen und Fallen entdecken, Wasser reinigen, Wetter vorhersagen |
| 2. Grad | Flamme erzeugen, Holz krümmen, Mit Tieren sprechen |
| 3. Grad | Blitze herbeirufen, Gift neutralisieren, Schutz vor Feuer |
| 4. Grad | Magie bannen, Mit Pflanzen sprechen |
| 5. Grad | Baumtor |

KURIOSUM Ein sechsseitiger Würfel aus Bronze, der bei jeder gewürfelten Eins leise seufzt.

Ein alter Zwerg, dem der Körper nicht mehr gehorcht und dem der Wald dafür jede Tür öffnet. Durch Bäume geht er, wohin er will, und er tut es lieber, als zu Fuß zu gehen. Sein bronzener Würfel seufzt leise bei jeder Eins.

Druiden tragen höchstens Lederpanzer und einen Holzschild; zulässige Waffen sind Dolch, Sichelschwert, Speer, Schleuder und Öl.

Als Spielerfigur nicht zulässig — die Klasse steht nur Menschen offen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Blatt 20 von 20