

Druide

Voraussetzungen:	keine
Trefferwürfel:	W6
Max Stufe:	14
Rüstung:	Lederrüstung, Holzschilde
Waffen:	Keule,Dolch,Schleuder, Speer, Stab

Druiden sind Priester der Natur, die die Wildnis vor den Übergriffen "zivilisierter" Rechtschaffenheit und dem verderbenden Einfluss des Chaos beschützen.

Sie verehren die Macht der Natur selbst, die durch verschiedene Naturgottheiten personifiziert werden.

Druiden betrachten den Zustand wilder Natur als den Idealzustand der Dinge. Ihre Gesinnung ist immer neutral.

Bezauberungsimmunität

Druiden der 7ten Stufe oder höher sind immun gegen die Bezauberungen von Wald und Feen- kreaturen

Kampf

Die heilige Doktrin der Druiden verbietet ihnen den Einsatz von metallischen Rüstungen. Ihre Auswahl an Waffen ist begrenzt auf Keulen, Dolche, Schleudern, Speere und Kampfstäbe.

Spurloses Gehen

Ab der 3ten Stufe kann sich der Druiden durch natürliche Umgebungen bewegen, ohne Spuren zu hinterlassen. Er kann sich ausserdem durch überwucherte Areale bewegen, ohne davon behindert zu werden.

Level	XP	HD	THACO	Saving Throws					Spells				
				D	W	P	B	S	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
2	2,000	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
3	4,000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
4	7,500	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	2	-	-	-
5	12,500	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
6	20,000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
7	35,000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
8	60,000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	3	2	2
9	90,000	9d6	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
10	125,000	9d6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
11	200,000	9d6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
12	300,000	9d6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	5	4	4
13	750,000	9d6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4
14	1,500,000	9d6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	6	5	5	5

Göttliche Magie

Ein Druiden braucht zum Zaubern sein heiliges Symbol: Einen Mistelzweig, den er selber geerntet haben muss,

Der Druiden muss sich an die Glaubensregeln seiner Religion halten, sonst verliert er diese Fähigkeit.

Gestaltwandlung

Ab der siebten Stufe erhält der Druiden die Fähigkeit, sich in ein Reptil, Vogel, oder Säugetier (jedes 1x am Tag) zu verwandeln. Das Tier kann jede Größe bis zum doppelten der Masse des Druiden haben. Der Wechsel in die Tierform heilt den Druiden um 1W4 pro Stufe.

Wegfinder

Eine Gruppe mit einem Druiden verirrt sich nur mit einer 1 in 6 Chance

Identifizierung

Ein Druiden kann alle Pflanzen und Tiere identifizieren. Ebenso kann er sauberes Trinkwasser erkennen.

Sprachen

Ein Druiden spricht die Geheimsprache seiner Sekte. Für jede Stufe nach der zweiten erlernt er eine weitere Sprache, die von feeischen Waldbewohnern verwendet wird (z.B. Dryadisch, Gründrachisch, Feeisch, Baumhirtisch)

Ab der Namensstufe (12te)

Es kann nur neun Druiden der 12ten Stufe geben. Sobald ein Druiden genug EP gesammelt hat, um in die 12te Stufe aufzusteigen, muss er einen Druiden der 12ten Stufe herausfordern. in die 12te Stufe aufzusteigen, muss er einen Druiden der 12ten Stufe herausfordern.